N. 53/1995
L. 15.000
AMIGA BYTE
by Elettronica 2000
SUL DISCHETTO
SPLATTERPAINT Originale Programma di Grafica Pittorica
POLYED Potente Text Editor a Finestre Stile TurboText
ROCKSLIDE Il Gioco Che Misura La Tua Prontezza di Riflessi
POPSHELL Utile Commodity Per Aprire Shell a Volontà
SOUNDBOX Convertitore Per Suoni Campionati
ART GALLERY
PAGE STREAM 3.0
Per un'impaginazione professionale
X-DVE
La riscossa italiana nel DeskTop Video
GALAXY
Un drive ad alta densità
G-FORCE '040
Una scheda acceleratrice molto potente
FIERA DI COLONIA
Ultimissime dal World of Commodore
TRAPFAX
I tuoi fax gestiti con Amiga
SOFTWARE EXPRESS

SOMMARIO

Direttore Responsabile
SIRA ROCCHI

Direzione Editoriale
MARIO MAGRONE

Direzione Tecnica
GIANCARLO CAIRELLA

Segreteria di Redazione
SILVIA MAIER

Grafica ed impaginazione DTP
VINCENZO MARANGONI
ALESSANDRO PULPITO

Disco a cura di
VITTORIO FERRAGUTI

Copertina
EDOARDO LEGATI

Redazione ed amministrazione
L'AGORÀ SRL
C.so Vittorio Emanuele 15,
20122 Milano
Tel. 02/78.10.00 - Fax. 02/78.04.72
Per telefonate tecniche: Tel. 02/78.17.17
solo il mercoledì dalle ore 15 alle 18

Fotocomposizione e fotolito
COMPOSTUDIO EST.
Cernusco sul Naviglio (Mi)

Stampa
ARTI GRAFICHE GAJANI
Rozzano (Mi)

Distribuzione
SO.DI.P. ANGELO PATUZZI SPA
Via Bettola 18, Cinisello Balsamo (Mi)

Collaborano ad AmigaByte: Francesco Annoni, Paolo Bozzo, Marco Brovelli, Calimero, Guglielmo Cancelli, Antonio Castellani, Luca Danelon, Gabriele Dorfmann, Marco Dufour, Sergio Filippetti, Marco Fornier, Enrico Girardi, Giovanni Mariani, Vincenzo Marangoni, Luca Mirabelli, Pierluigi Montanari, Domenico Pavone, Dario Pistella, Alessandro Pulpito, Tibor Pulpito, Alessandro Ramazzotti, Giuseppe Sacchi, Aurora Tragara, Battista Vailati, Vertigo.

Db-Line

INFORMAZIONI E PREZZI:
0332/819104

NOVITA'

M-TEC AMIGA POWER 69030

Scheda acceleratrice per A1200 con MC68030 a 28Mhz con MMU. Socket per SIMM a 72pin, batteria a tampone, 2 socket per coprocessore PGA o PLCC.

TANDEM

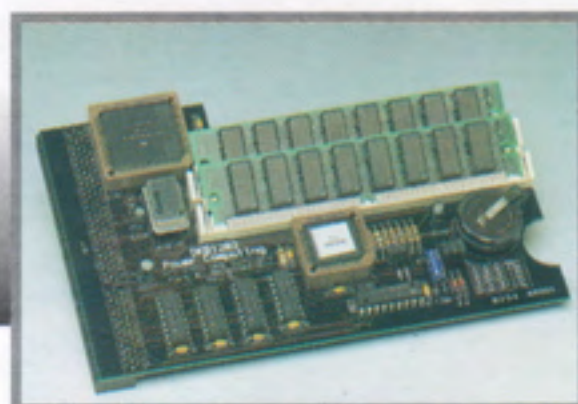
Controller per CD-ROM Mitsumi (tm) e IDE per A2000/3000/4000. Compatibile XA (Photo CD), multises, CD File System Commodore, AsimCDFS, Babel CDFS.

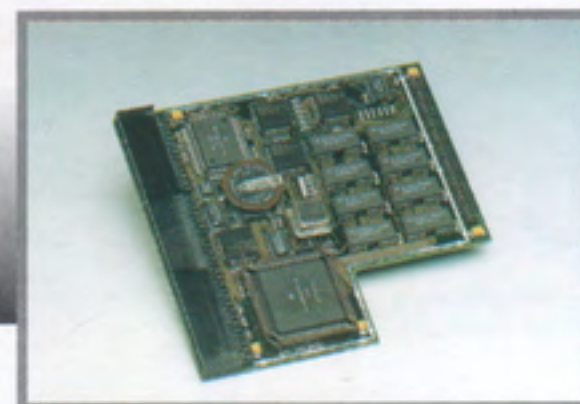
EMPLANT

Piattaforma di emulazione su scheda Zorro II per A2000/3000/4000 con CPU 68030 o superiore. Disponibile Emulazione MAC e IBM.

NOVITA'

MICROVITEC AUTOSCAN 1438

Multiscan da 14", 0.28 dot pitch. Aggancia tutte le risoluzioni AMIGA. Frequenze: oriz. 15-38kHz, ver. 45-90Hz. Approvato MRPII.

POWER COMPUTING PC 1202

Scheda di espansione per Amiga 1200 da 0 a 8Mb. Ha due socket per SIMM da 72 pin da 1,2,4,8Mb e batteria tampone. Coprocessore matematico opzionale.

BLIZZARD 1220

Scheda di espansione per Amiga 1200 con 4mb espandibili a 8 mb e batteria tampone. Monta inoltre un MC68020 clocckato a 28Mhz che permette un aumento delle prestazioni del 300%.Coprocessore matematico opzionale.

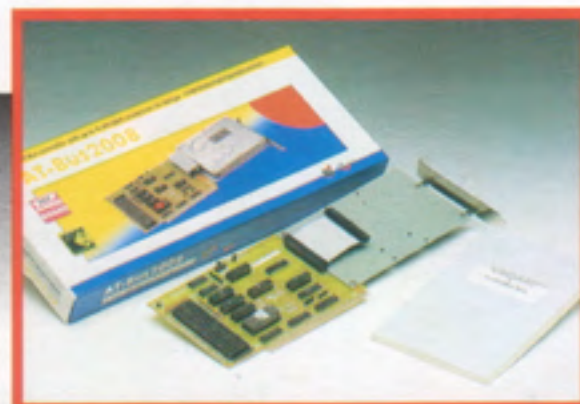
BLIZZARD 1230

Scheda acceleratrice per Amiga con due socket per SIMM da 1,2,4,8,16,32 Mb e batteria tampone. Monta un MC68EC30 a 40Mhz o un MC68030 a 50Mhz. Coprocessore matematico opzionale. Circuito on-board per copiare il kickstart in FAST RAM 32bit.

MULTIFACECARD 3

Scheda con 2 seriali e 1 parallela per Amiga 2000/3000/4000. Seriali 100% compatibili con le seriali standard. Velocità massima 115200 baud con handshake RTS/CTS hardware. Driver ParNet incluso.

AT-BUS 508

Controller IDE esterno per Amiga 500/500+ espandibile fino a 8Mb con moduli ZIP. Permette di gestire fino a due Hard Disk IDE (anche da 2.5") e Hard Disk removibili SyQuest™ IDE.

AT-BUS 2008

Controller IDE Zorro II per Amiga 2000/3000/4000 espandibile fino a due Hard Disk IDE e Hard Disk removibili SyQuest™ IDE.

OKTAGON 2008

Controller SCSI-2 Zorro II per Amiga 2000/3000/4000 espandibile fino a 8Mb con moduli ZIP. Funzioni di Login con protezione delle partizioni. Perfettamente compatibile con Amiga 4000.

Z3 FASTLANE

Controller SCSI-2 Zorro III per Amiga 3000/4000 espandibile fino a 256Mb con SIMM standard. Architettura DMA che permette di lasciare l'80% di CPU libera durante i trasferimenti.

ALFASCAN 800

Scanner a 800 dpi a 256 tonalità di grigio per qualsiasi modello di Amiga. Perfettamente compatibile con Amiga 1200/4000. Per scannare a 800 dpi occorre almeno un 68020.

VIDI AMIGA 24RT

Digitalizzatore video in tempo reale a 24 bit per qualsiasi modello di Amiga. Si collega alla porta parallela. Ingressi S-VHS e composito. Permette di catturare immagini fino in 1472 x 576 a 16 milioni di colori.

XL EXTERNAL DRIVE

Drive esterno ad alta densità 1,76mb per qualsiasi modello di Amiga. Permette di leggere/scrivere dischi da 720/1,44mb PC, 880/1,76mb Amiga.

NOVITA'

SCANNER GT-6500

Scanner a colori per Amiga formato A4, 24-bit colori fino a 1200DPI. Software e cavo parallelo per Amiga inclusi.

DISTRIBUTORE PER L'ITALIA:
DB LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C
BIANDRONNO/VA - TEL. 0332/819104 - 767270
FAX 0332/767244 - 819044
VOXonFAX 0332/767360
bbs: 0332/706739 - 767277

VOXonFAX 0332/767360
- Servizio informazioni in linea 24/24 h.
- Dal telefono del tuo fax chiami VOXonFAX e ricevi:
. servizio novità . schede tecniche di tutti i prodotti
. listini ed offerte
- richiedi il codice di accesso, il servizio é gratuito.

E' italiana la più ghiotta novità sofware nel settore della videotitolazione, una valida soluzione per realizzare animazioni complesse e spettacolari.

di Calimero

Mentre in alcuni ambiti della grafica computerizzata non è sempre facile rilevare l'aspetto strettamente "produttivo" del lavoro svolto (si pensi al settore del painting bidimensionale, spesso sviluppato solo in senso hobbystico), la videotitolazione si presta immediatamente a finalità professionali, data l'ormai capilare e definitiva diffusione della televisione in ogni casa, ma sopratutto nella testa delle persone.

Si sa che Amiga, quando si parla di grafica, è sempre protagonista; in questo caso lo è per merito di una sofware house italiana, la **ClassX Development**, che si fa avanti in un mercato sempre più selettivo ed esigente con il suo "**X-DVE**".

I dati riportati sulla confezione del prodotto ne evidenziano le potenzialità: capacità di gestire fino ad un massimo di **10 mila** fotogrammi all'interno dei quali possono muoversi, in modo indipendente, fino a **100** oggetti diversi appartenenti a tre categorie distinte (testi, pennelli e pennelli animati) ed in grado di avere colori e risoluzioni differenti; numerosi effetti di varia natura permettono inoltre di ottenere trasformazioni complesse degli oggetti sullo schermo.

Andiamo con ordine alla scoperta di questo pacchetto, iniziando dall'esame della dotazione.

IL PROGRAMMA SULLA CARTA...

Il manuale, naturalmente in italiano, è costituito da un pratico quaderno di circa cento pagine il cui contenuto è suddiviso in dieci capitoli, e guida con ordine ed immediatezza alla scoperta di tutte le funzioni del programma. Nella parte finale sono presenti suggerimenti per ottimizzare l'uso del software e delle

Lo schermo principale del programma; si notino, nei campi evidenziati, le icone rappresentanti i tre diversi effetti possibili.

risorse hardware sulle quali esso poggia. Il linguaggio utilizzato, semplice ma non superficiale, permette all'utente di trovarsi subito a proprio agio introducendolo con gradualità, soprattutto nei primi tre capitoli che descrivono in dettaglio i singoli componenti dell'interfaccia utente, ai meccanismi che dovrà padroneggiare.

In solo pochi casi avremmo gradito un maggiore livello di approfondimento, per esempio nella trattazione delle sezioni relative agli effetti Slide e Wind, per evitare all'utente eccessivi sforzi di fantasia; in questo senso, un tutorial avrebbe sicuramente giovato.

Il pacchetto comprende una videocassetta che presenta numerose titolazioni dimostrative, in aggiunta agli esempi forniti su disco.

... QUELLO SUL DISCO...

L'eseguibile vero e proprio occupa su disco circa **300 KB** ed è accompagnato da vari file di supporto tra cui pennelli, pennelli animati e progetti pronti per l'uso. E' presente inoltre un file di testo che aggiorna l'utente su alcuni cambiamenti e miglioramenti dell'ultimo minuto.

Caricato il file principale e superata la protezione software (che richiede il manuale), viene aperto lo schermo principale, la gran parte del quale è occupata da una serie di strisce, una per oggetto, che definiscono le caratteristiche appunto degli **oggetti**, i quali rappresentano gli elementi fondamentali del processo costruttivo. In ogni striscia si distinguono due campi, uno relativo al tipo ed al nome dell'oggetto, l'altro dedicato alle temporizzazioni che esso avrà nei suoi movimenti sulla scena: esamineremo questo utimo importante aspetto in seguito.

Sulla destra dell'area principale è presente uno slider che consente di scorrere in senso verticale la lista delle strisce, mentre la parte bassa dello schermo contiene i gadget che attivano le funzioni principali del programma. Da sinistra verso destra troviamo vari campi.

Oggetto contiene le opzioni per definire, cancellare, modificare e replicare un oggetto; quest'ultima funzione si avvale anche di offset che sfalsano le posizioni delle copie rispetto all'originale, producendo effetti frequentemente usati nelle videotitolazioni.

Progetto presenta tre comandi per la gestione generale dell'ambiente di lavoro e dell'interfaccia utente.

In **Script** troviamo due opzioni per il caricamento e per il salvataggio degli script, i quali contengono le informazioni relative al progetto in corso attraverso le quali sarà possibile realizzare l'animazione finale, nonché due gadget per la temporizzazione accurata degli eventi e per la gestione della fonte luminosa: caratteristica preziosa ed originale in un software di questo tipo.

Il campo **Colori** consente di con-

Il requester per la definizione di un testo...

trollare i colori sullo schermo di lavoro; le palette possono essere prelevate anche da un file esterno, e sul disco in dotazione ne sono fornite alcune. **Animazione**, infine, racchiude le funzioni per assemblare e visualizzare le animazioni prodotte.

L'interfaccia utente del programma non fa uso di menu a tendina poiché il numero dei comandi è sufficientemente ridotto da consentirne la visualizzazione contemporanea sullo schermo; tale soluzione, grazie anche alle generose dimensioni dei singoli gadget, permette un impiego più veloce e comodo dei comandi.

...E NELLA PRATICA

Descriviamo ora le operazioni tipiche richieste a questo tipo di programmi ed il modo in cui ottenerle da "X-DVE".

Innanzitutto è necessario indicare la risoluzione dello schermo di lavoro utilizzando il comando **Nuovo** del campo **Progetto**: la mancata esecuzione di questa operazione preclude l'uso delle altre opzioni del programma.

Sono supportate le risoluzioni dei sistemi grafici **OCS**, **ECS** ed **AGA**, fino ad un massimo di 1472x566 pixel a 256 colori in full overscan. Il programma non gestisce schede grafiche in fase di output delle immagini, ma lavora comunque internamente a 24 bit per poi ridurre la qualità dell'informazione cromatica al numero di colori impostato dall'utente: tale procedimento è implementato in quasi tutti i programmi che non utilizzano direttamente i 24 bit.

Per quanto concerne le preferenze generali, è possibile modificare i colori dello schermo principale e decidere se chiudere o meno il Workbench per risparmiare memoria: queste opzioni sono accessibili tramite il comando **Prf** del campo **Progetto**.

GLI OGGETTI

Iniziando il lavoro vero e proprio è necessario costruire gli oggetti che, come anticipato, si dividono in tre categorie. Per aprire le finestre preposte allo scopo è necessario scegliere il tipo di oggetto desiderato, con il gadget ciclico del campo **Oggetto**, e poi agire con il tasto sinistro del mouse su **Ins**, nel medesimo campo.

La prima categoria è costituita dai testi, per i quali vengono definiti il font (sono supportati quelli di Amiga, i font a colori e quelli vettoriali), le dimensioni e lo stile (Sottolineato, Grassetto, Italico). E' possibile indicare altri attributi, per esempio la presenza di uno sfondo che coprirà quindi il rettangolo all'interno del quale è contenuto il testo, e quella di un bordo, del quale sono specificabili colore e spessore.

L'opzione **Remap** consente di modificare i colori del font nel caso quest'ultimo sia di tipo ColorFont, in modo da adattarli a quelli dello schermo di lavoro che vengono scelti con il comando **Edita** del campo Colori; la qualità dei risultati dipende non solo dal numero di colori a disposizione, ma anche dall'abilità dell'utente nello scegliere le palette più adatte nello schermo di lavoro.

Il gadget **Trasp** indica la presenza di trasparenze all'interno dell'oggetto. Esse sono zone alle quali, al momento della costruzione dell'oggetto stesso, è stato assegnato il colore di sfondo.

In questo modo quando l'oggetto, durante la animazione, si muove, le sue zone trasparenti lasceranno intravedere il colore sottostante, che potrebbe appartenere, ad esempio, ad un paesaggio. Nel caso di **oggetti-testo** la trasparenza è indicata dal colore di sfondo dello schermo di lavoro e, naturalmente, questa informazione andrà persa nel caso quest'ultimo fosse diverso dal colore di sfondo del testo.

L'ultimo comando di questa finestra, **Vedi**, consente di visualizzare l'aspetto definitivo che il testo avrà nell'animazione, per consentire eventuali opportune correzioni.

Tramite la seconda categoria, denominata **Brush**, vengono definiti sfondi o porzioni più o meno mobili (è per questo che sono trattati come pennelli e non come file IFF normali) di grafica, quali ad esempio piantine geografiche o disegnini stilizzati. Il comando **Scegli** consente di indicare il file **IFF** da caricare del quale, nella stringa **Dim. Brush**, saranno poi visualizzate le dimensioni ed il numero di colori.

I comandi **Vedi**, **Remap** e **Trasp**

...di un pennello...

...e di un pennello animato.

Il requester Sistemazione Oggetto: DVE Ing e DVE Usc indicano, rispettivamente, gli effetti in ingresso ed in uscita applicati, in questo caso, ad un testo (come indicato nella barra del titolo della finestra stessa).

hanno il significato già esaminato a proposito dei testi, ma nel caso di Trasp va notato che le trasparenze sono definite, al momento di costruire l'oggetto stesso, con un programma di disegno bidimensionale; a questo proposito, programmi come "Personal Paint" consentono di modificare le aree inizialmente definite come trasparenti assegnando loro nuovi colori e "bucando" così altre porzioni dell'immagine.

Per quanto riguarda la terza tipologia di oggetti, gli **AnimBrush**, le differenze rispetto ai brush normali risiedono nei comandi **Vedi** e **Salta**. Nel primo caso la funzione permette di visualizzare l'intera animazione relativa all'animbrush, mentre nel secondo è possibile modificare il frame rate dell'oggetto; questo perché "X-DVE" visualizza le animazioni con un ritmo di **50** fotogrammi al secondo e, di conseguenza, il playing dell'animbrush, eseguito alla velocità originale, potrebbe risultare troppo veloce: con il comando citato è possibile indicare il numero di frame da saltare prima di mostrare il successivo fotogramma dell'animbrush. Come riporta il manuale, questa funzione è stata introdotta per sopperire all'intrinseca mancanza, all'interno del formato di memorizzazione degli animbrush, di informazioni relative alla velocità di esecuzione.

Un'ulteriore differenza rispetto agli ordinari brush è visibile nella stringa di informazioni, che in questo caso presenta anche il numero dei fotogrammi componenti.

Questo è lo schermo che si presenta dopo l'attivazione dei gadget, presenti in molti requester, che permettono di impostare la posizione di un oggetto tramite il mouse. I rettangoli indicano gli oggetti.

I MOVIMENTI

Una volta definita la struttura degli oggetti, è necessario indicare le trasformazioni che essi subiranno all'interno della scena; per fare ciò, scelta la striscia corrispondente all'oggetto si clicka nel campo a destra di quello che ne contiene il nome per aprire il requester **Sistemazione Oggetto**. Nel campo **Frames** viene inserito il numero di frame che rappresenta la durata di ognuno dei quattro momenti (**Inizio, Ingresso, Pausa, Uscita**) che costituiscono tipicamente il periodo complessivo di presenza dell'oggetto sulla scena.

Inizio indica il fotogramma in cui l'oggetto entra nella scena, **Ingresso** la durata dell'effetto di ingresso espressa in fotogrammi, **Pausa** la durata del momento in cui l'oggetto resta immobile nella scena, **Uscita** la durata dell'effetto di uscita.

Nella parte bassa del campo Frames troviamo due stringhe, **Tot. e Sec.**, che indicano rispettivamente la durata in fotogrammi ed in secondi del periodo di permanenza dell'og-

getto nella scena. Nella parte destra del requester appaiono i selettori per impostare gli effetti appena citati, sia in ingresso che in uscita, nonché la posizione che l'oggetto avrà nel periodo di pausa; per quest'ultima funzione, oltre all'inserimento di coordinate numeriche è stato previsto l'uso di una *bounding box* (un riquadro di delimitazione) attivabile clickando sul gadget **Pausa**.

Verrà aperto uno schermo all'interno del quale sarà visualizzato un rettangolo per ogni oggetto che si trovi in posizione di pausa nel periodo di tempo considerato; clickando con il tasto sinistro del mouse e muovendo quest'ultimo sarà possibile trascinare il rettangolo relativo all'oggetto in questione nella sua nuova posizione. Per terminare l'operazione e tornare al requester precedente è necessario agire sul tasto **ESC**.

GLI EFFETTI

Riguardo alla gestione degli effetti, consideriamo per semplicità solamente quelli in entrata riferendoci al campo **DVE Ing**.

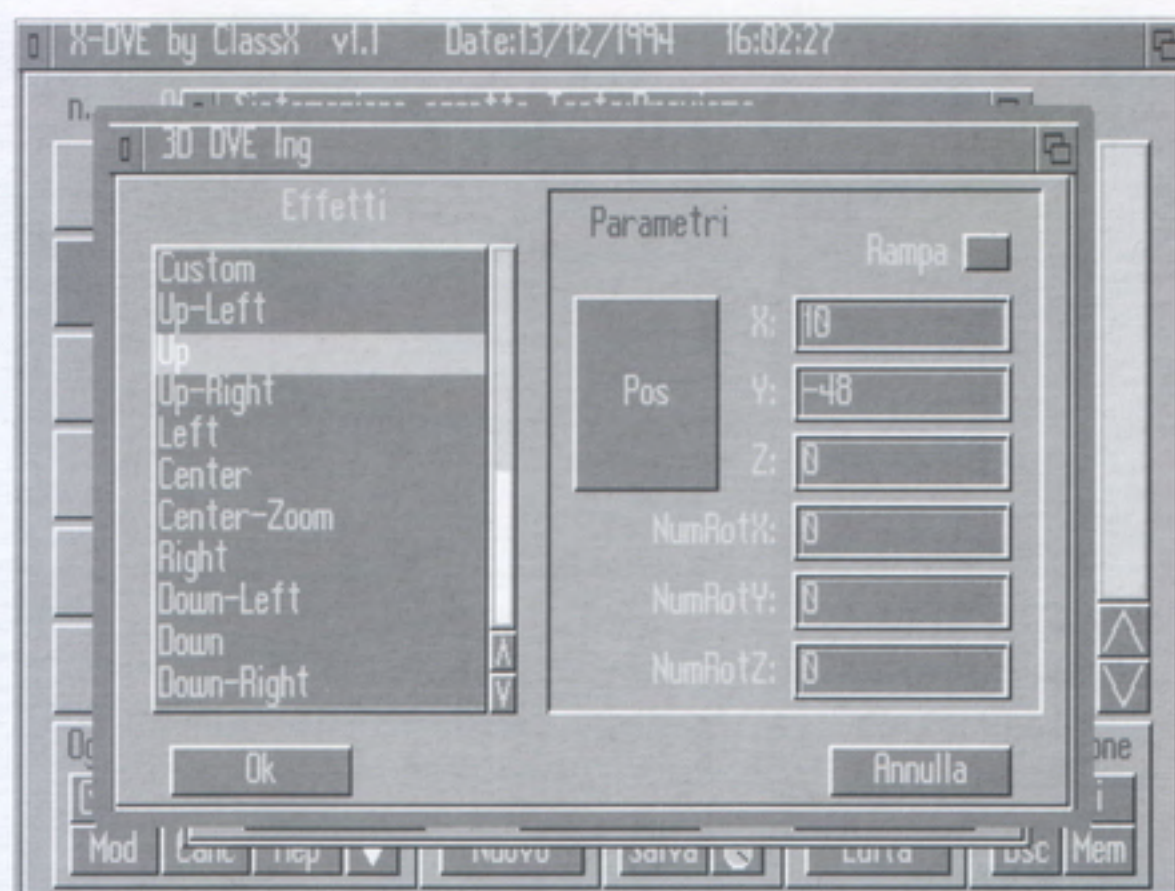
Tramite il gadget **Scegli** è possibile indicare quale dei tre effetti usare, o indicarne nessuno; il risultato di questa selezione comparirà proprio sopra il gadget citato, nella forma di un'icona autoesplicativa. Clickando su quest'ultima, a seconda del tipo di effetto che essa simboleggia viene aperto un apposito requester per l'impostazione dei parametri.

Esaminiamo brevemente le tre finestre. Nel caso di un effetto 3D possiamo scegliere la direzione del movimento dell'oggetto a partire da un punto esterno allo schermo, mentre si avvicina alla posizione di pausa. Per quanto riguarda gli effetti in uscita, i termini del discorso sono invertiti. Tale movimento può essere accompagnato da rotazioni multiple su uno o più assi contemporaneamente e, tramite operazioni sull'asse **Z** (l'asse di profondità) è possibile realizzare effetti prospettici.

L'effetto 3D desiderato viene scelto nella lista di sinistra e personalizzato con i parametri presenti sulla destra della finestra.

L'aggiustamento fine delle selezioni può avvenire tramite inserimenti numerici o ancora attraverso una bounding box: quest'ultimo caso concerne solo operazioni di posizionamento. Un'opzione **Rampa** permette di rendere più fluido il movimento complessivo attraverso l'aggiunta di fenomeni di accelerazione in uscita o di decelerazione in entrata.

Nel caso di effetti **Slide** viene presentata una serie di 24 opzioni che simulano movimenti e scomposizioni tipici, denominati "effetti a tendina".

Nel caso invece di effetti **Wind** (effetti di "vento", così chiamati in quanto l'oggetto viene "sbriciolato" in tanti pezzi che vengono poi mossi secondo sei formule matematiche di base che simulano diversi fenomeni tra cui, appunto, le folate di vento) la gestione diventa più complessa.

I 24 effetti Slide sono intuitivamente rappresentati mediante questi simboli.

Nella parte sinistra dell'apposito requester troviamo una ricca lista di effetti di partenza, connotati da nomi che evocano intuitivamente l'operazione relativa (**Onda, Esplosione, Espansione, Sfera, Tifone, Fontana**...).

Alla selezione di uno di essi segue l'attribuzione di opportuni parametri per la loro personalizzazione, ad esempio la posizione del centro dell'effetto rispetto all'oggetto interessato o la dimensione dei singoli pezzi in cui viene scomposto l'oggetto medesimo.

LA LUCE

Nel requester **Sistemazione Oggetto** è infine presente un gadget, denominato **Luce**, che consente di attivare una sorgente luminosa all'interno della scena, offrendo una peculiarità che distingue il programma in esame dagli altri suoi concorrenti.

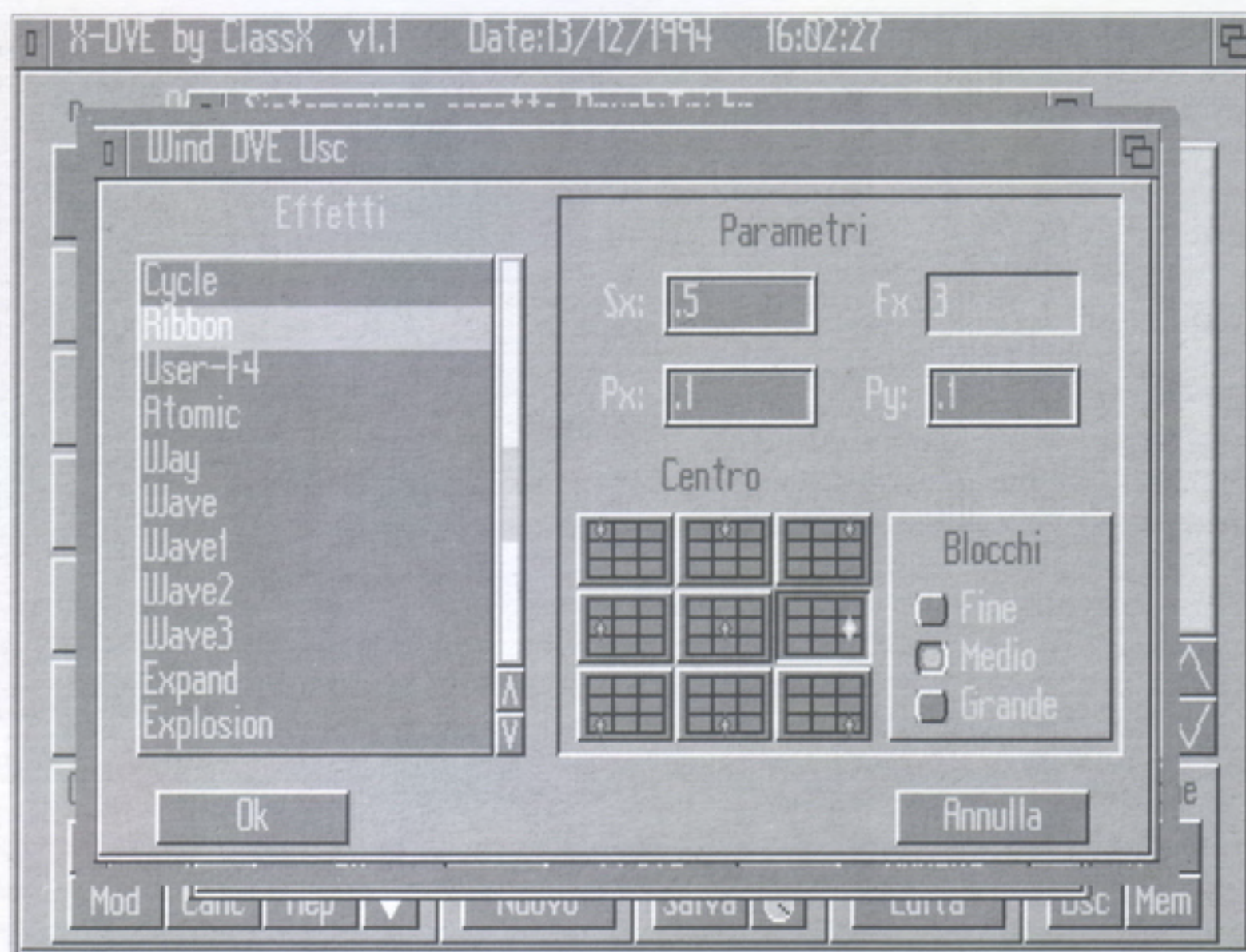
Le caratteristiche di posizione e di intensità vengono regolate attraverso una finestra che si apre clickando sull'icona rappresentante una lampadina accesa, nel campo **Script**. La fonte luminosa non può essere comunque mossa durante l'animazione. I calcoli relativi al rendering in presenza di luce sono di tipo *ray-tracing* e vengono svolti internamente a 24 bit; la successiva riduzione dei dati del colore è resa meno limitante dall'impiego di tecniche di *dithering*.

La qualità dei risultati ottenibili, indipendentemente dal numero di

E' possibile modificare liberamente un effetto Wind, ad esempio spostandone il centro di propagazione rispetto all'oggetto, per mezzo dei nove gadget posti sotto la dicitura Centro.

colori utilizzati, non può essere paragonata a quella di un programma dedicato al ray-tracing poiché mancano, volutamente, considerazioni sulla presenza di materiali relativi agli oggetti, nonché calcoli su ombre riportate. E' necessario poter disporre di una ricca palette per ottenere risultati soddisfacenti, tuttavia ciò incrementa il tempo richiesto per svolgere i calcoli necessari.

L'ultimo importante comando del requester Sistemazione Oggetto è rappresentato dal gadget **Prova**, utile per avere una preview del movimento dell'oggetto selezionato in funzione del tipo di effetto impostato: per le rototraslazioni tridimensionali viene usato un modellino in *wireframe*, per gli Slide viene fornita una rappresentazione completa dell'oggetto (renderizzazione), e per i Wind l'oggetto è scomposto in rettangolini monocromatici per dare un'idea precisa del movimento di ciascuno di essi; in tutti i casi, durante i momenti di pausa l'oggetto è comunque renderizzato accuratamente, tenendo in conto anche l'eventuale presenza della fonte luminosa.

Per quanto riguarda gli oggetti-animbrush, viene sempre visualizzato solo il primo fotogramma per ovvii motivi di ottimizzazione della velocità.

IL GIUSTO RITMO

Terminato che avremo la definizione delle proprietà statiche e dinamiche degli oggetti, ecco il momento di gestire la scena da un punto di vista più generale, a livello di temporizzazioni e di priorità visive.

Per quanto riguarda il primo aspetto, le operazioni viste sin qui per la gestione dei tempi di intervento dei vari protagonisti sulla scena non sono sufficientemente intuitive e comode da usare; per questo è stato studiato un metodo più tradizionale per gestire il tutto, attraverso una tavola dei tempi richiamabile clickando sull'icona che raffigura un orologio all'interno del campo Script.

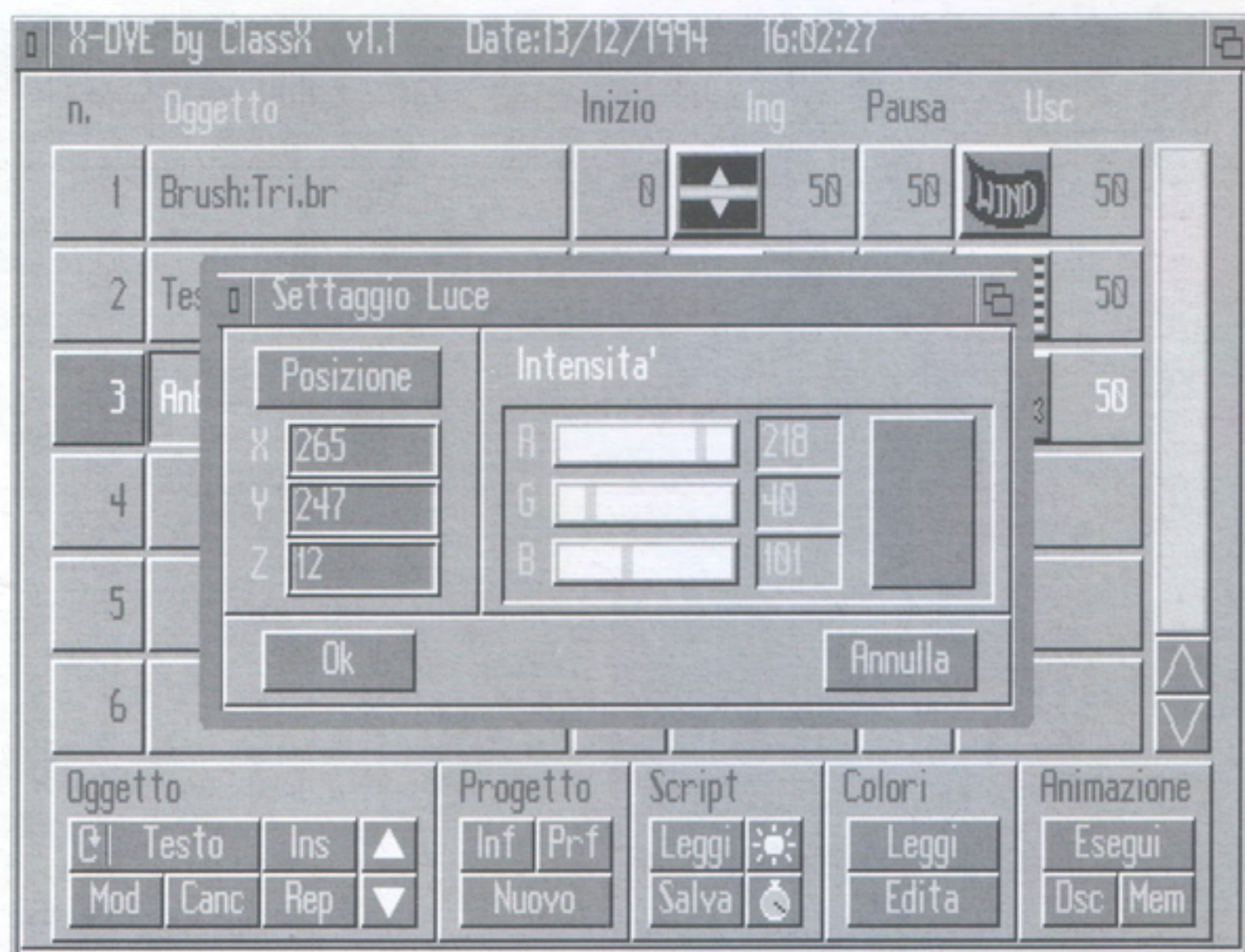
Apparirà in questo caso la finestra **Visualizza/Imposta Frames** contenente una serie di strisce (una per oggetto) ad ognuna delle quali, nella parte destra del requester, corrisponde un periodo di attività; quest'ultimo è rappresentato da una serie di rettangoli di diverso colore (in basso, nello stesso requester, è indicato il significato di ognuno) disposti in relazione ad una scala graduata che rappresenta il tempo assoluto.

Il confronto tra le posizioni dei diversi segmenti colorati dei diversi oggetti consente di cogliere velocemente la temporizzazione globale dell'animazione.

A questo punto è possibile modificare lo stato delle cose clickando con il tasto sinistro sui gadget recanti i nomi ed il tipo degli oggetti; un nuovo requester permetterà di modificare le posizioni temporali dei segmenti, le quali saranno poi aggiornate una volta chiusa questa finestra.

Le priorità visive si riferiscono alla possibilità che un oggetto, entrando in scena, ne copra un altro precedentemente inserito; l'ordine delle strisce contenenti gli oggetti nello schermo principale rispecchia questa gerarchia, nel senso che un oggetto copre sempre (a meno di ef-

Grazie a questo requester l'operazione di temporizzazione precisa dei vari movimenti è resa comoda e rapida. Il significato dei colori usati nello schema è spiegato in basso nella finestra.

Il colore (e quindi l'intensità) della luce nonché la sua posizione sono definibili in questa finestra.

fetti di trasparenza, naturalmente) quello che si trova nella striscia sopra la sua. Questo aspetto è controllato dalle due frecce bianche nel campo **Oggetto** che permettono, dopo aver selezionato un oggetto, di spostare verticalmente la posizione della striscia che lo contiene, modificando così il livello di visibilità dell'oggetto stesso.

E PER FINIRE...

A questo punto la descrizione della scena è completa. Non resta che assemblare l'animazione, scegliendo se farlo in **RAM** (comando **Mem** nel campo **Animazione**, che aprirà la finestra **Render in Memoria**) oppure su hard disk (comando **Dsc** nel medesimo campo, che aprirà la finestra **Render su Disco**).

Nel primo caso i fotogrammi saranno direttamente assemblati in un file di formato proprietario **XFA** (più veloce dell'**Anim-5**), che potrà poi essere memorizzato su disco; nel secondo caso verranno renderizzati i singoli fotogrammi, che dovranno poi essere accorpati in un file d'animazione attraverso un programma apposito.

Il vantaggio della scelta della seconda modalità risiede nella possibilità di editare animazioni molto estese, ma se la quantità di RAM è sufficiente (con 4 MB di Fast e 2 MB di Chip si ottengono buoni risultati) è sempre conveniente lavorare in memoria, anche perché in questo caso viene attivata una compressione sui singoli fotogrammi in modo da ridurre le dimensioni del file XFA risultante. A questo proposito sono disponibili quattro modalità, due a **16 bit** e due a **32 bit**, richiamabili tramite il gadget ciclico nella finestra Render in Memoria.

La compressione a 32 bit consente di ottenere il *crunching* dei file IFF in un tempo minore rispetto a quella a 16 bit, la quale invece garantisce maggiore efficienza in questo senso; durante il *playing*, inoltre, il metodo a 32 bit permette velocità di aggiornamento dello schermo più elevate.

La lettera **I** che compare accanto ai due metodi indica l'opzione **Interlace Cunning**, la quale abilita una tecnica che consente di dimezzare lo spazio occupato dal file XFA finale, nonché di ottenere velocità di riproduzione maggiori; essa si basa sulle caratteristiche intrinseche del metodo di visualizzazione **PAL** interlacciato, il quale mostra un'immagine completa attraverso la sovrapposizione successiva di due semiquadri. Lo svantaggio risiede nell'impossibilità di risalire ai singoli fotogrammi originali, poiché in ognuno di essi sarà memorizzata metà dell'informazione di partenza.

Nel manuale sono contenuti utili spiegazioni ed accorgimenti per ot-

Le opzioni per il caricamento di un nuovo script: la situazione indicata in figura causerà l'inserimento del nuovo script in coda a quello attualmente in memoria, nella posizione indicata dal numero sulla destra.

Per effettuare un rendering su disco è necessario fornire il percorso per i file in cui salvare le immagini; il nome-base di tali file è indicato nella stringa File.

timizzare lo spazio occupato dalle animazioni senza per questo rinunciare ad una buona velocità di visualizzazione.

Quanto poi alle altre funzioni presenti nelle finestre di render: **Vedi** consente di osservare il risultato delle operazioni, **Pulisci** libera le aree occupate su disco o in memoria, **Fatto** memorizza il percorso di salvataggio dei frame, **Leggi XFA** e **Salva XFA**, disponibili solo in caso di rendering in memoria, permettono di caricare e di salvare un'animazione pronta.

...IL FILM!

Il gadget **Esegui** del campo **Animazione** apre la finestra **Esecuzione** ed attiva le operazioni di visualizzazione; quest'ultima può avvenire ciclicamente o una sola volta, comandata in ogni caso dalla pressione dei tasti del mouse.

E' poi possibile inserire un commento sonoro nelle animazioni, ottenendone la corretta sincronizzazione tramite l'uso delle opzioni **Mouse** o **Auto** della finestra **Esecuzione**, ma il manuale non fornisce sufficienti informazioni in proposito, lasciando l'utente un po' confuso.

XFA-UTIL

E' un programma accessorio dedicato all'esecuzione di animazioni, da disco o dalla memoria, ed alla scomposizione delle stesse in singoli file IFF.

La documentazione riguardante le modalità d'uso viene fornita attraverso un file di testo presente sul disco del programma. Il player è liberamente distribuibile, il che fa sì che possa essere affiancato alle animazioni prodotte per visualizzarle comodamente.

Lanciato il programma tramite l'apposita icona, sul Workbench appare una finestra contenente tutti i comandi: anche in questo caso non sono presenti menu a tendina. La stringa **Src**, nella parte alta della finestra, viene impiegata per specificare il percorso del file XFA da caricare, il quale sara' poi eseguito o disassemblato; in questo secondo caso l'utente indicherà una directory nella quale salvare le immagini ottenute ed un **nome-base** di riferimento, al quale verrà poi aggiunto automaticamente un **suffisso numerico** crescente: a queste necessità è dedicata la stringa **Dst**, mentre per quanto riguarda il suffisso è possibile modificarne il formato agendo sulla stringa **Format**, posta tra Src e Dst.

I comandi veri e propri, situati nella parte centrale della finestra, consentono di caricare in memoria il file XFA indicato in Src (**Load XFA**), di visualizzare il medesimo dalla memoria (**Play Mem**) o direttamente

Nel caso di rendering in memoria sono disponibili più opzioni, tra cui la scelta del livello di compressione.

XFA-Util Release 1.0 / 25-Oct-1994

Src | animazioni:XDVEProva.xfa

Start | End | Format 00000

Dst | disegni:iff/XDVEProva.iff

Load XFA | Play Mem | Play Disk | Free | I

IFF->XFA | Anim5->XFA | XFA->IFF | About

Play Mode: Loop, AutoPause, Half Res

Compression: 16 Bit, 16 Bit I, 32 Bit, 32 Bit I

Stop

Il programma XFA-Util. L'operazione che ci accingiamo a compiere comporterà la scomposizione del file XFA, indicato in Src, in singole immagini IFF, specificate in Dst, attraverso il comando XFA-›IFF . I gadget "ghosted" saranno abilitati in una successiva versione del programma.

dal disco (**Play Disk**); nel caso di Play Mem si possono indicare due opzioni supplementari, visibili in basso nella finestra, per un play ciclico (tramite **Loop**) o per bloccare l'esecuzione nei momenti di pausa (tramite **AutoPause**, intendendo il termine "pausa" secondo l'accezione utilizzata a proposito delle temporizzazioni).

Proseguendo nella descrizione dei comandi, **Free** libera la memoria dal suo contenuto, **I** fornisce informazioni sull'animazione attualmente in memoria e **XFA-›IFF** attiva la scomposizione del file XFA in immagini IFF, previo inserimento delle opportune istruzioni nella stringa Dst. Segnaliamo la presenza di un'interfaccia **ARexx** che consente di utilizzare XFA-Util in cooperazione con altri programmi.

Per finire, notiamo che alcuni comandi supplementari (**IFF-›XF A**, **Anim5-›XF A**) ed alcuni gadget (**Half Res**, **Start** ed **End**) sono *ghosted*, ad indicare (come menzionato anche nel file di testo allegato) che non sono stati ancora implementati, e che lo saranno nella prossima release del software.

IL VERDETTO

Il programma non ha mai causato blocchi di sistema nonostante l'uso prolungato ed intensivo al quale è stato sottoposto; l'interfaccia utente richiede pochissimo tempo per essere padroneggiata con sicurezza (anche se la disposizione di alcuni comandi non convince completamente) ed il lavoro prosegue spedito. I tempi richiesti per il rendering delle animazioni, su di un **A2000** accelerato con un **68040** a **33 MHz**, appaiono tutto sommato accettabili (anche se abbiamo rilevato una certa lentezza in presenza di fonti di luce), così come le richieste di memoria nel caso di rendering in RAM.

Il numero e la qualità degli effetti a disposizione, senza contare la possibilità di configurarli a piacere, sono più che soddisfacenti, e la facoltà di inserire una fonte di luce rappresenta una graditissima novità.

Una piccola mancanza emerge nella gestione della grafica: è un vero peccato non poter utilizzare i 24 bit reali ed indipendenti delle schede grafiche dotate di un encoder video, per esempio la **Picasso II** ed il suo modulo video **Pablo**.

Abbiamo anche provato ad aprire l'editor in una risoluzione Picasso II per lavorare a frequenze di quadro più stabili (mantenendo ovviamente le risoluzioni standard di Amiga per le animazioni vere e proprie), ma dopo poche operazioni il programma si bloccava.

Un altro aspetto forse migliorabile riguarda la comodità d'uso in alcune situazioni: sarebbe desiderabile, soprattutto in fase di temporizzazione, poter disporre di slider per impostare le proprie scelte, mentre allo stato attuale delle cose è necessario indicare queste ultime solo tramite l'inserimento di valori numerici.

Infine, il prezzo: le 300.000 lire più IVA richieste non sono certo troppe per un prodotto che può senz'altro definirsi professionale. Il giudizio complessivo finale è dunque ampiamente positivo.

VALUTAZIONE

PRODOTTO:
X-DVE 1.1

PRODUTTORE:
ClassX Development

DISTRIBUTORE:
R.S., Via Buozzi 6, 40057 Cadriano di Granarolo (BO), Tel. 051-765563, FAX 051-765568, BBS 051-765553

PREZZO:
Lire 300.000 IVA esclusa

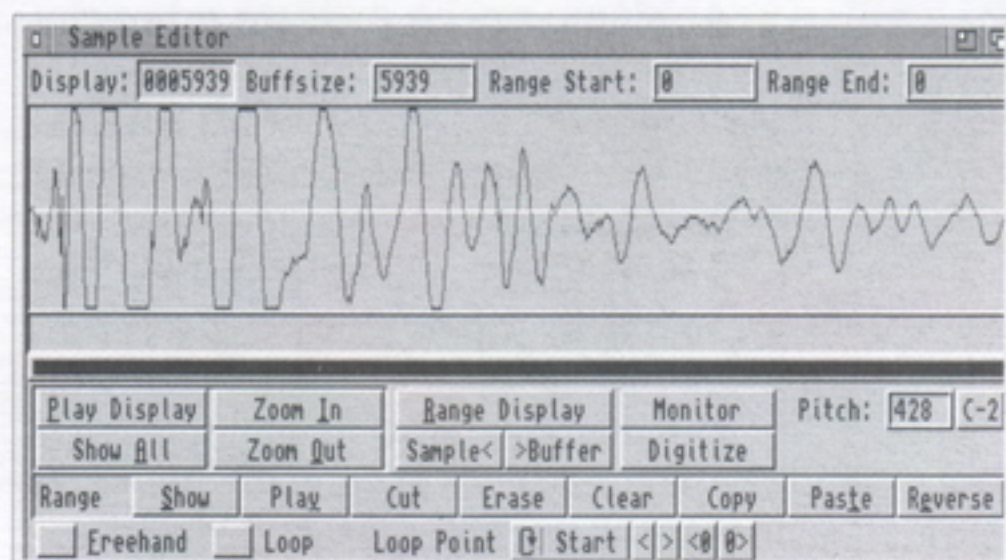
DOTAZIONE/MANUALISTICA	85%
PRESTAZIONI	88%
AFFIDABILITA'	90%
FACILITA' D'IMPIEGO	86%
PRESTAZIONI/PREZZO	88%

GLOBALE 89%

REQUISITI H/S:
1 MB di Chip RAM, 1 MB di Fast RAM e OS 2.04 o superiori.

PREGI:
La possibilità di definire sorgenti di luce. La varietà e la versatilità degli effetti generabili. La velocità di playing del formato XFA.

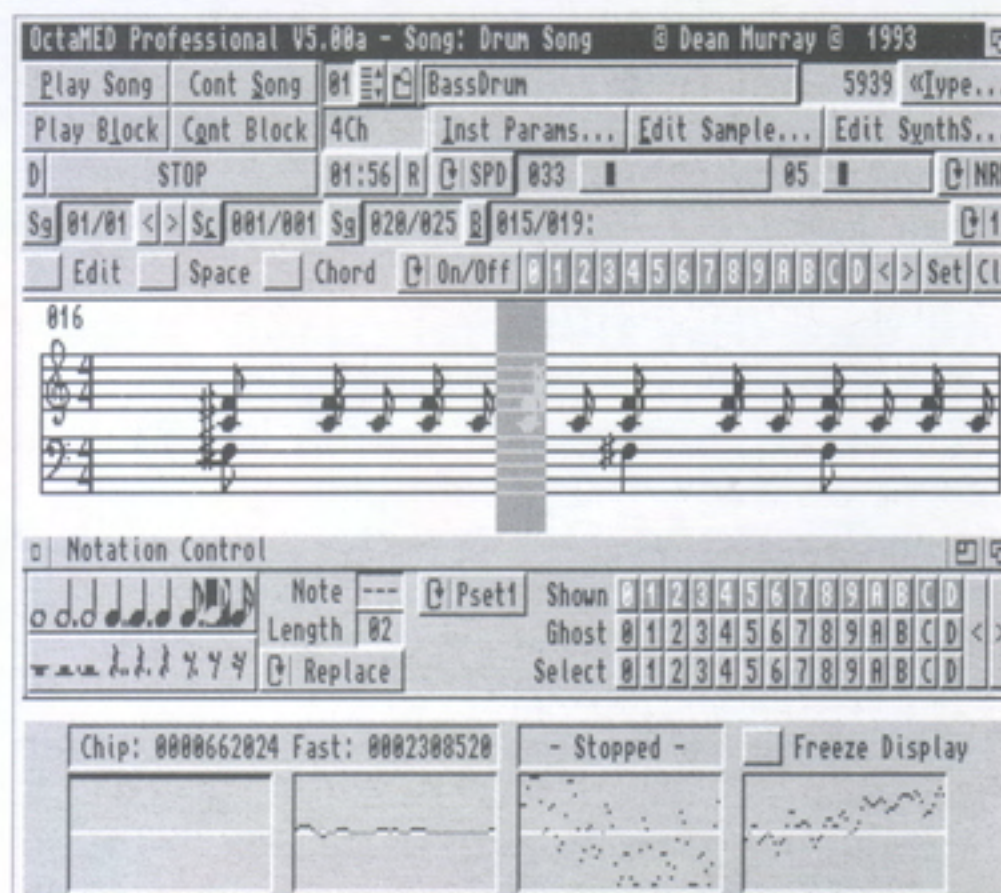
DIFETTI:
La mancanza del supporto di almeno alcune delle schede grafiche dotate di video encoder. L'assenza di un'interfaccia ARexx nel programma principale (è invece presente in XFA-Util), potenzialmente utile in diverse situazioni.

OCTAMED 5.1
PROFESSIONAL

OCTAMED, universalmente riconosciuto come il miglior editor musicale per Amiga, impiegato da programmatori ed hobbysti di tutto il mondo per la creazione di moduli musicali, torna in una nuova versione completamente riscritta.

Nuova interfaccia utente a finestre, con help interattivo incorporato (in formato AmigaGuide). Tastiera configurabile, in grado di emulare automaticamente i comandi da tastiera di ProTracker.

Output audio stereo a 4 e 8 voci; il disco comprende anche OCTAMED PLAYER, un'utility di replay esterna per eseguire i moduli sonori indipendentemente dal programma principale.

Supporta suoni campionati, sintetizzati e strumenti MIDI (16 canali, in e out). OCTAMED comprende un sample editor per digitalizzare e gestire direttamente i suoni ed un syntethic editor, per creare forme d'onda senza bisogno di un campionatore.

Rappresenta le note in formato pattern (standard Sound/Noise/ProTracker) o su pentagramma, con possibilità di stampa su carta degli spartiti.

Carica e salva moduli in formato Sound e NoiseTracker, ProTracker, Med ed OctaMed (4 e 8 voci). Supporta anche moduli in formato compresso (utilizzando Powerpacker.library e LH.library).

Opera in multitasking, anche in modalità ad 8 voci e non interferisce con il funzionamento di altri programmi.

Solo Kickstart versione 2.04 o superiore.

OCTAMED 5.1 può essere richiesto esclusivamente inviando vaglia postale di **lire 69.000** (oppure lire 72.000 per spedizione espresso) indirizzato a:
L'Agorà Srl, Corso Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano.
Indicate, nello spazio delle comunicazioni del mittente, che desiderate ricevere "OCTAMED 5.1" ed i vostri dati completi in stampatello.

UNA SCHEDA GRAFICA PER AMIGA 1200

Possiedo un Amiga 1200 e, grazie ad un amico, ho scoperto l'interessantissimo mondo della grafica 3D. Purtroppo il mio sistema, solo "di base", non mi consente di soddisfare le richieste hardware di un settore così esigente da questo punto di vista; non mi rimane dunque che espandere la macchina. Ma se per il mio computer esistono già innumerevoli proposte per aumentarne memoria e velocità, lasciando solo l'imbarazzo della scelta, è spostandomi nel campo delle schede video che non trovo nulla che possa migliorare le risoluzioni e la gestione dei colori dei chip AGA: da quanto ho capito, per operare seriamente nell'universo 3D occorre disporre di 24 bit di colore reali ed indipendenti, ovvero quanto il modo HAM8, pur ottimo, non può realmente offrire. Mi piacerebbe inoltre poter confezionare e poi vedere i miei lavori ad almeno 800 * 600 pixel di risoluzione.

Insomma, la domanda è questa: tutte le schede grafiche esistenti in commercio sono esclusivo privilegio dei computer dotati di bus Zorro II/Zorro III? Aiutatemi, perchè vorrei sapere se è il caso di comprare un Amiga più potente e, soprattutto, più facilmente espandibile.

Vittorio Almondo, Padova

In effetti, fino ad oggi l'unica soluzione in casi come il tuo era, oltre naturalmente a quella di optare per modelli di Amiga superiori, di "travasare" la motherboard del proprio computer in un case apposito, dotato di tutti gli slot di espansione necessari.

Ora però pare che, in un futuro non meglio precisato, la desolazione del mercato delle schede grafiche per Amiga 1200 possa cambiare, poichè alcune aziende ne stanno progettando da aggiungere alla porta PCMCIA. Nonostante la velocità del bus PCMCIA del 1200 non sia esaltante, la scelta è caduta su di esso perchè i costruttori sanno bene che, nella gran maggioranza dei casi, troverebbero lo slot inferiore già occupato da schede acceleratrici o da espansioni varie.

La GVP ha annunciato la futura commercializzazione della EGS Spectrum 28/24 per A1200 da interfacciare proprio allo slot PCMCIA. Ma non è ancora noto quando sarà disponibile, e sono molto probabili ritardi dovuti sia alla situazione Commodore che a quella finanziaria della GVP stessa, entrambe notoriamente non delle più felici...

CAMBIO O NON CAMBIO?

Ho un Amiga 500 con Kickstart 1.3 e sono afflitto da un grande dubbio. Il mio problema è che ormai gran parte del software prodotto, incluso quello shareware e di pubblico dominio, non supporta più la versione 1.3 del sistema operativo. Già da tempo avevo deciso di passare al 2.0 ma poi, sia per pigrizia che per difficoltà di reperimento, ho accantonato il progetto. Ultimamente mi sono accorto che alcuni programmi che mi interessano richiedono addirittura il sistema 3.0 per funzionare, quindi anche con il 2.0 non avrei risolto tutti i miei problemi. Ho rivolto allora un pensierino al software di sistema 3.0, ma il mio dubbio riguarda la sua effettiva compatibilità con le versioni precedenti. Potrò cioè caricare tutti i programmi che funzionano sui vecchi aggiornamenti del sistema operativo? Inoltre, esiste un modo per cambiare sistema operativo senza ricorrere alla sostituzione delle ROM?

Angelo Tradella, Torino

Gli sforzi del team di programmatori Commodore che si è occupato di realizzare le versioni 2.0 e 3.0 del sistema operativo di Amiga sono stati massimamente tesi a mantenere il più elevato grado di compatibilità possibile con le release precedenti, ed i risultati si vedono. In pratica, occasionalmente può capitare di incontrare programmi che non funzionano sulle nuove versioni del sistema operativo, ma si tratta di casi estremamente rari: è comunque buona norma documentarsi sempre sui requisiti del programma stesso prima di acquistarlo, onde evitare spiacevoli sorprese poi.

Un modo per caricare nuove versioni del Kickstart via software c'è, ma richiede il concorso di diverse circostanze: il possesso di un loader apposito e del Kickstart in questione (quest'ultimo sotto forma di un valido "Kickfile") e, soprattutto, la presenza nel proprio computer di memoria a determinati indirizzi.

La redazione di AmigaByte può essere contattata anche per via telematica ai seguenti indirizzi di posta elettronica:

Internet: agora@bbs2000.sublink.org
Fidonet: 2:331/301
Amiganet: 39:101/101
CompuServe: 100022,602

Il programma più atteso dalla comunità Amiga è finalmente arrivato dopo molti mesi di ritardo. Avrà la Soft-Logik mantenuto le sue larghe promesse?

di Marco Fornier

Page Stream 3.0

E' arrivato! La crisi della Commodore ed il conseguente abbandono del mercato Amiga da parte di molte aziende facevano temere il peggio anche per la nuova versione di "**PageStream**". Ma agli inizi di settembre la **Soft-Logik** iniziava ad inviare la nuova versione ai centinaia di utenti registrati in tutto il mondo, sfatando le accuse di *vaporware* che erano circolate.

In effetti il prodotto era stato annunciato da parecchio tempo ma, a parte alcune beta version circolate all'inizio dell'anno, sulla sua data di uscita era calato il mistero più assoluto; i più pessimisti avevano pure annunciato il ritiro della casa dal mercato Amiga.

In realtà quelli della Soft-Logik desideravano testare a fondo il loro programma per aumentarne l'affidabilità, criterio cruciale nell'ambiente DTP. All'atto pratico anche questa versione non sarebbe dovuta uscire, visto che molte sue funzioni non sono ancora state ultimate. La decisione della casa di St. Louis di commercializzare un prodotto incompleto è dovuta da un lato alle pressanti richieste delle migliaia di utenti registrati, dall'altro alla situazione della Commodore: un ulteriore ritardo avrebbe incrementato i dubbi sulla futura uscita del programma.

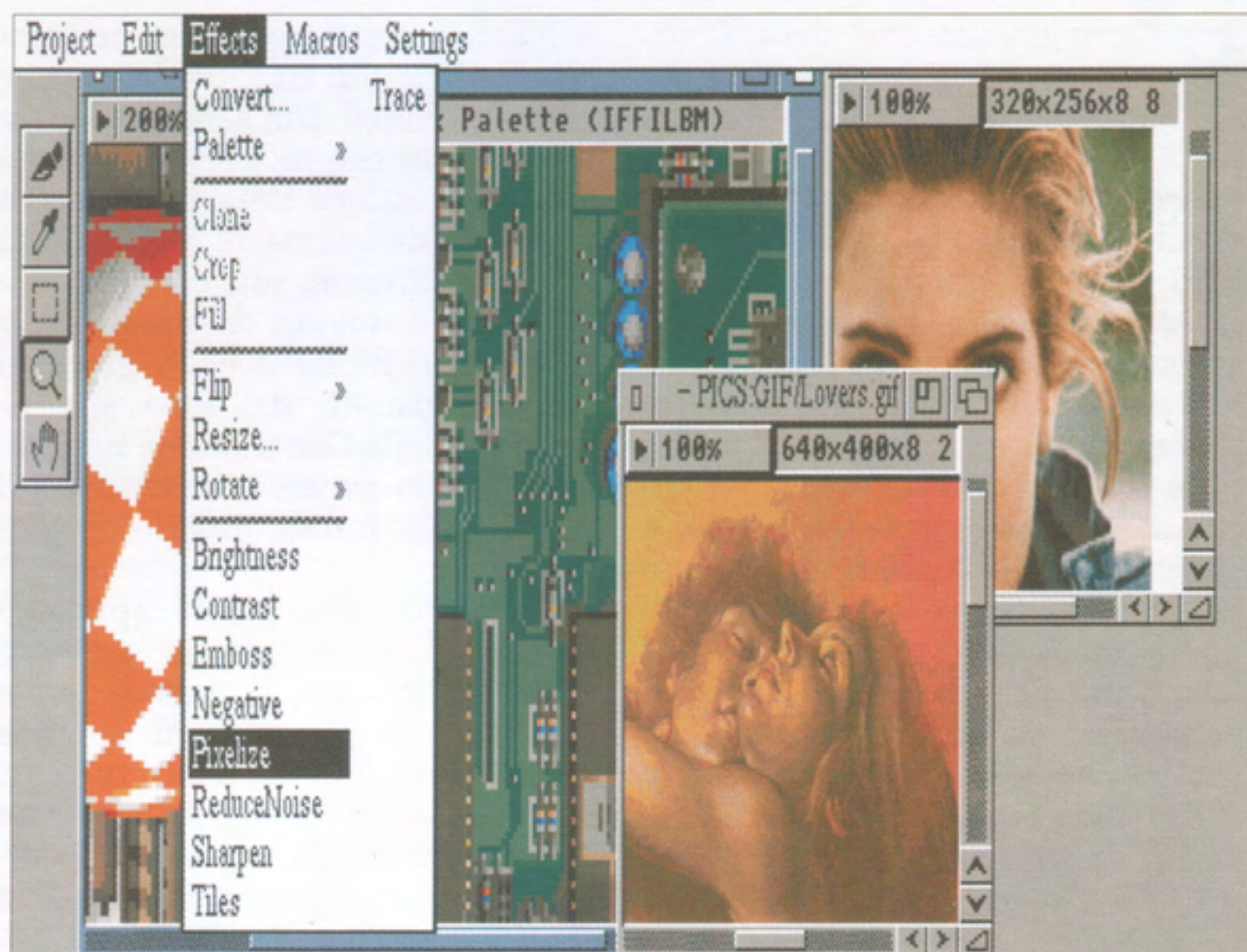
Il team di sviluppatori capitanato da Deron Kazmaier ha preferito quindi optare per il classico "uovo oggi", con la promessa di upgrade gratuiti nell'immediato futuro.

Così, dopo l'uscita della release **3.0** il 2 settembre scorso, sono arrivati ben tre ulteriori upgrade (circa uno al mese) che, se non eliminano completamente i problemi della versione originale, ne migliorano in modo consistente l'utilizzo: per un elenco completo di ciò che ancora manca è bene controllare il riquadro specifico pubblicato in queste pagine.

INSTALLAZIONE

Grande è bello, avranno pensato alla Soft-Logik: ed infatti "PageStream" arriva in sei dischi pieni zeppi di file compattati.

L'installazione per fortuna è semplificata dall'"Installer" Commodore, ma è comunque lunga: per trasferire tutto il materiale si sono impiegati circa 25 minuti, occupando 11 Mega e mezzo di spazio su hard disk. Volendo è possibile scegliere

BME, il programma di ritocco grafico inserito in PageStream. Certo non all'altezza di pacchetti veri e propri, ma sicuramente indispensabile quando è necessario correggere qualche dettaglio e si ha poca memoria a disposizione. Nell'immagine vediamo il menu Effects che, come il nome lascia intuire, contiene gli effetti di elaborazione delle immagini.

una configurazione base che occupa "solo" 3 Mega e mezzo, eliminando tutti gli archivi di clip art nonché font e driver per stampanti; oppure, selezionando l'opzione **custom** potremmo avere un compromesso tra i due estremi sopracitati. Pensate che il solo programma principale è lungo 1 Mega e 115 K, riducibili però a circa 400 K impiegando software di compressione tipo "StoneCracker".

Anche per questo non è possibile far girare "PageStream" con meno di 3 mega di memoria, di cui 512K almeno devono essere **chip**; il sistema operativo deve essere perlomeno un **2.04**.

Nessuna limitazione invece riguardo a processore ed eventuale coprocessore, anche se per un intenso utilizzo professionale è opportuno dotarsi di un Amiga decisamente "pompato": per la prova sono stati usati un **3000**, un **4000/040** ed un **1200** con **8 Mega** di fast e coprocessore **68882** a **40 MHz** (espansione "Power Computing" **1202**); con quest'ultimo, pur essendogli grato per l'abbondante elargizione di memoria, "PageStream" non si è trovato del tutto a suo agio, soprattutto volendo usare diversi font ed immagini a 256 colori.

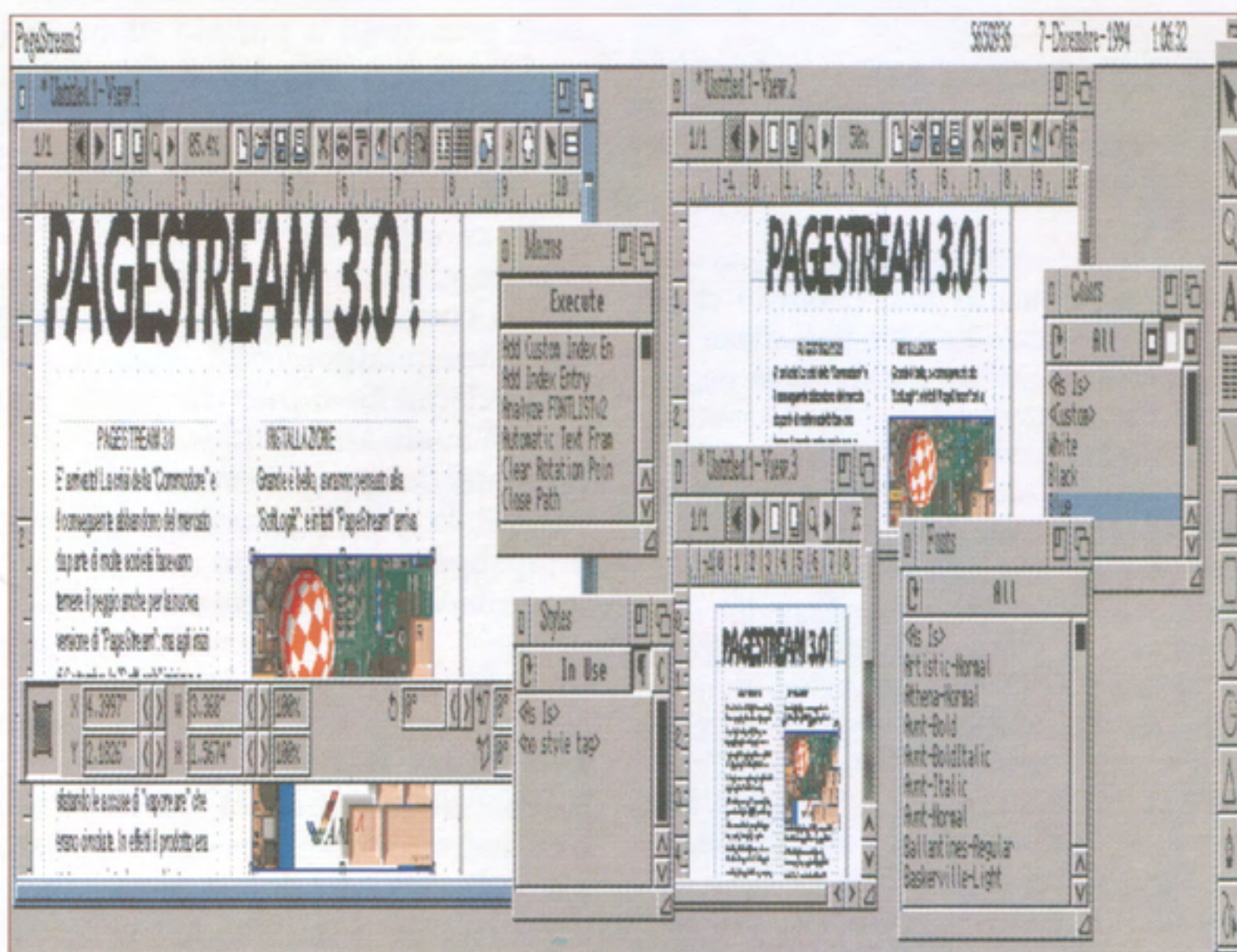
La stessa Soft-Logik raccomanda comunque di usare il programma sempre a 4 colori, "switchando" a 256 unicamente per verificare il look della pagina: una filosofia encomiabile, decisa ad evitare inutili sprechi di memoria tanto frequenti su altre piattaforme hardware e software.

Terminata l'installazione viene caricato automaticamente da "Multiview" un file di testo che commenta l'ultima versione (la **3.0d**), spiega le differenze rispetto a quella precedente nonché i comandi non ancora implementati.

AZIONE!

Dopo una splendida immagine introduttiva in stile *Mirò* che rappresenta il nuovo logo di "PageStream" (disegnata da Antonio Teixeira), viene aperta la finestra principale del programma, situata sul Workbench o su di un *Public Screen* a seconda della modalità scelta durante l'installazione.

L'attenzione viene subito catturata da una finestra centrale (in perfetto look 3.0) chiamata **Navigator** contenente 6 tasti, l'indicazione del tipo di versione usata, ed un'area testo. In quest'ultima sono contenuti dei consigli (Tips) selezionati in modo casuale da un database; all'apertura del programma si potranno così leggere di volta in volta

Un'altra schermata di BME. Interessante la possibilità di caricare più immagini contemporaneamente (memoria permettendo) ridimensionandole come finestre.

A condizione di possedere RAM sufficiente, in PageStream si possono aprire più finestre riguardanti la stessa pagina, in modo da avere sotto gli occhi un quadro generale mentre editiamo un particolare, ad esempio.

trucchi, consigli ed aggiunte in qualche caso assenti dal manuale: un ottimo metodo per apprendere gradualmente anche funzioni scarsamente utilizzate.

I tasti presenti consentono di caricare un documento, di iniziarne uno nuovo, di leggere un nuovo "tip", di iniziare un tutorial ("Tour") in formato "AmigaGuide", di terminare il programma o di accedere alla funzione di **Help**.

Quest' ultima è quanto di meglio si sia visto non solo in ambito Amiga, ma anche su altre piattaforme: è praticamente un manuale ipertestuale (anche qui si è usato "AmigaGuide") incluso nel programma, tramite il quale si può accedere a qualsiasi informazione riguardante "PageStream".

Completo anche di un indice analitico e di uno per contenuti, è quasi meglio del suo equivalente cartaceo e sta a dimostrare tutta la professionalità con la quale il programma è stato realizzato. Un'intera sezione di questo **Help** è dedicata ai possessori della versione **2.2**, ed illustra le principali differenze fra le due, mentre un'altra è riservata a quanti usavano "ProPage 4.1", con una tabella che elenca le funzioni del software della Gold Disk ed i comandi equivalenti in "PageStream": il programma è infatti in grado di caricare documenti del suo acerrimo rivale, anche se il tutto verrà effettivamente perfezionato solo nelle prossime versioni.

Il problema principale risiede nel fatto che la Gold Disk non ha ovviamente fornito le caratteristiche del suo particolare formato di archiviazione ai programmatori della Soft-Logik, i quali hanno dovuto procedere per tentativi in modo da emularne il caricamento: una compatibilità assoluta non è ancora garantita, ma sul manuale si invita chi avesse particolari problemi con un documento a spedirlo alla Società, in modo da ottimizzare il procedimento di verifica.

Iniziare un nuovo documento è semplicissimo: è sufficiente scegliere un formato di pagina tra uno dei 16 standard (11 americani e 5 europei, da A3 a B5) oppure crearne uno personale con l'opzione **Custom**; è poi opportuno specificare il nome del documento nonché quello della *master page*: per entrambi è possibile inserire una nota lunga fino a 255 caratteri.

Fatto questo, verrà aperta una finestra in perfetto stile 2.0, con relativi gadget di dimensionamento e di chiusura, contenente la pagina e, sul lato superiore, una *toolbar* con i comandi di maggior utilizzo: tra le funzioni più "classiche" è da notare quella di **Undo-Redo**, limitata unicamente dalla memoria della macchina (evidentemente "Brilliance" ha fatto

L'incredibile numero di macro che PageStream mette a disposizione dell'utente per velocizzare ed automatizzare i compiti di DTP.

FUNZIONI NON ANCORA IMPLEMENTATE

Ecco un lista di quanto non è ancora utilizzabile nell'ultima versione di "PageStream", la **3.0d** del 04-12-94:

Append, Revert, Plate Control, Insert Text (non sono ancora supportate tutte le versioni di "Word"), Export Text (non sono ancora implementati tutti i formati di esportazione), Paste (il testo in un riquadro viene perso quando un altro testo viene copiato da un altro riquadro), Undo (funziona solo per alcune caratteristiche degli oggetti), Find and Replace, Spell Checking, External Text, External Graphics, Document Structure (non si può ancora trascinare), Layout/Information, Facing Pages, Greek Text, Bold and Italics, Outline, Weight Commands, Text Color, Text Line e Fill, Paragraph Format, Auto Hyphenation, Insert Soft Hyphen, Conditional Break, Picture Fencing, Objext/Information, Gradient/Shape/Radial (funzionano solo con il PostScript, a video e su dispositivi non PostScript sono possibili solo gradienti lineari), Bitmap Fills (funziona solo con il PostScript, non a video o su dispositivi non PostScript), Misc Line/Fill (solo PostScript), Trapping, Text Wrap (gli offset verticali non sono implementati), Text Anchor, AutoBackup, Typographic Prefs, Edit Hyphenation, Edit Kerning, Font/Style Palettes (implementati solo parzialmente), Page Palette (mostra solo le icone delle pagine), Pen Tool (può disegnare solo semplici linee), Reshape Tool, Edit Palette (non funziona con più oggetti selezionati contemporaneamente), Primera driver (si deve usare il driver delle Preferences), Canon driver (si devono usare driver per stampanti Epson compatibili dalle Preferences), Landscape Printing (funziona solo con il PostScript), Double/Triple click per la selezione del testo.

Inoltre, non è ancora possibile ruotare ed inclinare i font Compugraphic oltre 50 gradi in entrambi i sensi. Gli altri tipi di font possono essere ruotati senza limitazioni.

scuola). Sulla barra principale del programma possono essere visualizzate data ed ora, oltre che la memoria ancora disponibile.

Accanto alla finestra pricipale verranno aperti il toolbox classico di "PageStream" comprendente i comandi di disegno e di inserimento testo, e la **Edit Palette**.

Quest'ultima consente di cambiare le opzioni del tool che si sta usando: se riferito ad un oggetto o ad un'immagine si possono cambiare coordinate e dimensioni; nel caso si tratti invece di testo è possibile scegliere il tipo di font e la sua grandezza, lo stile, nonché la spaziatura di linee e caratteri.

Queste speciali finestre di riferimento sono una delle importanti caratteristiche del programma: ce ne sono sei in totale, per le macro e per i colori, per i font e per gli stili. Loro tramite è possibile avere tutte le funzioni principali a portata di mouse, senza dover vagabondare inutilmente tra i menu. La **Page Palette**, ad esempio, raffigura tutte le pagine del documento in uso: per riordinarle, cancellarle o modificarle è sufficiente clickare su di esse, velocizzando così notevolmente il compito dell'impaginatore.

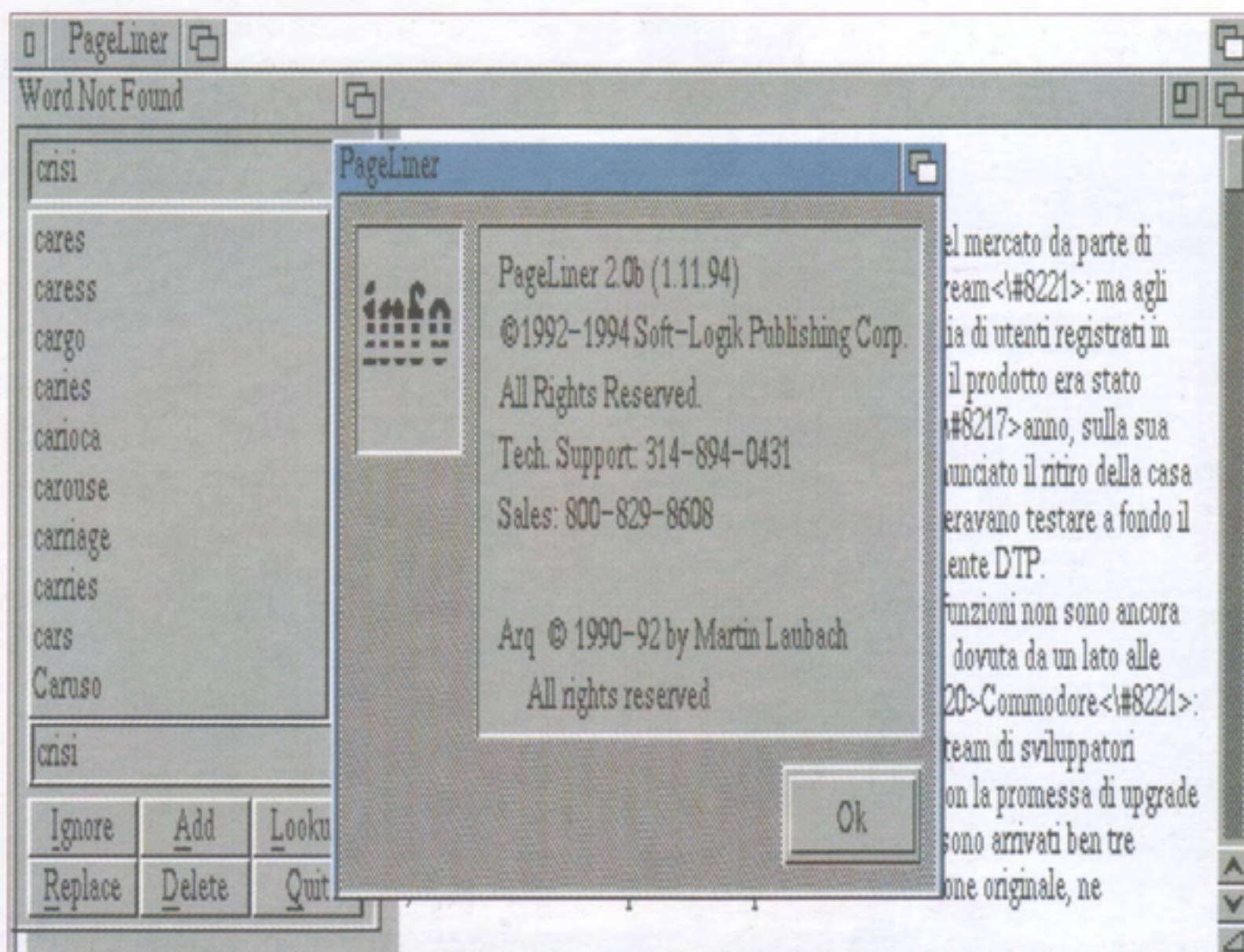
Ovviamente si può decidere quali palette avere aperte da subito al caricamento del programma e quali no, nonché la loro posizione (comando **Snapshot**); non avendo molto spazio ma volendo egualmente conservarle aperte si può clickare sul loro gadget di chiusura tenendo premuto contemporaneamente uno dei pulsanti **ALT**. Verrà così visualizzata solo la barra della finestra (lo stesso stratagemma può essere impiegato per le finestre dei documenti).

Non solo è possibile poi aprire più pagine contemporaneamente, ma si possono anche ottenere al contempo (memoria permettendo) diversi ingrandimenti della stessa pagina: si potrà così avere una finestra con uno zoom **200%** per il dettaglio accurato ed una seconda al **25%** per un'immagine d'insieme della pagina sulla quale si sta lavorando.

FONT E GESTIONE DEI TESTI

La gestione dei caratteri è quanto di più completo ci si possa aspettare da un programma del genere: sono supportati i **PostScript Type 1**, i **Compugraphic Intellifont**, nonché i font specifici per "PageStream" creati appositamente dalla "Soft-Logik".

Con il programma vengono forniti ben 57 tipi di caratteri diversi, scalabili fino a **50.000 punti** (memoria permettendo) e traslabili sugli assi. A chi non fossero sufficienti è raccomandato il **CD-ROM** venduto dalla stessa Casa, che contiene oltre mille tra font PostScript e TrueType!

Il pannello di scelta dei caratteri contiene anche una comoda finestra per visualizzare il font selezionato, in modo da avere subito idea di cosa si sta per utilizzare. Qualsiasi tipo di

PageLiner, l'editor di testi allegato a PageStream. Veramente notevole il controllo ortografico: peccato per l'assenza di un dizionario in italiano.

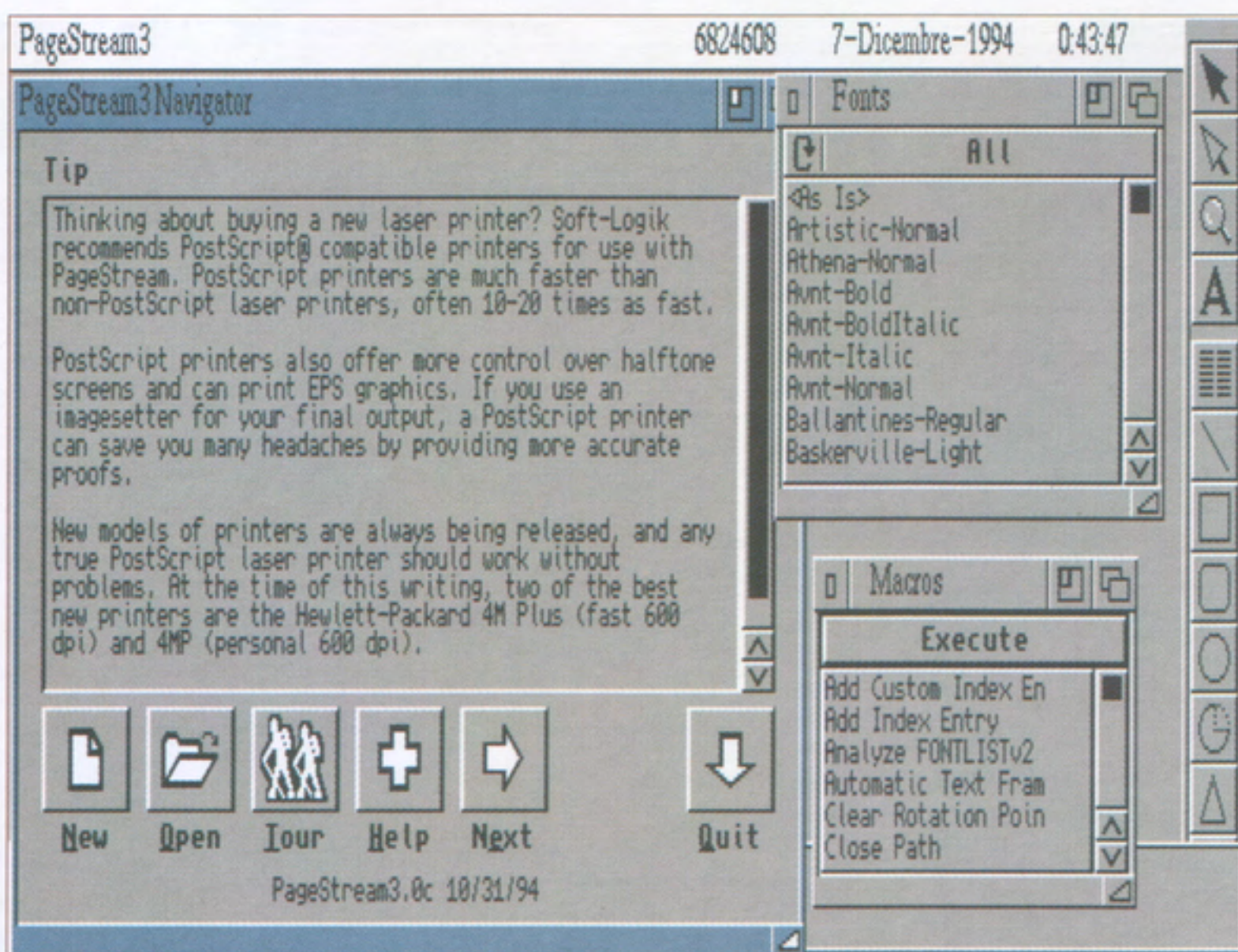
La finestra Navigator col Tip di turno (in questo caso si consiglia di comprare stampanti PostScript) e le Palette per Fonts e Macros.

testo può essere trattato come un oggetto e quindi ruotato, duplicato o spostato in un'altra pagina. Per le funzioni di taglia ed incolla viene impiegata la **clipboard** del sistema operativo.

Numerosi sono i formati di import supportati dal programma: basti citare **FinalWriter**, **WordWorth** o **ProWrite** per Amiga, e **Word** o **WordPerfect** per le altre piattaforme; sono anche riconosciuti codici di testo di "QuarkXPress" e di "Aldus PageMaker".

Il testo che verrà inserito nel documento può essere suddiviso in capitoli ed in subcapitoli, con formati diversi o con layout standard da ripetersi per tutte le pagine che usano una particolare *Master Page*: se perciò si desidera cambiare l'impaginazione di un gruppo di pagine, basta modificare la Master Page di riferimento ed il gioco è fatto!

Sono previste opzioni per bibliografia, indice, note a piè pagina e tavola dei contenuti e delle illustrazioni; è possibile definire la lunghezza dei capitoli e se farli iniziare nelle pagine pari o dispari.

Per facilitare poi l'editing di testi, questi ultimi possono essere considerati come "articoli", così da poterli modificare senza dover toccare i titoli, che rimangono oggetti distinti.

La Soft-Logik sconsiglia vivamente di inserire manualmente del testo in un documento: è stato fatto il possibile per velocizzare lo *screen-refresh,* ma d'altro canto "PageStream" è un software di DTP, non un text-editor. Per questo specifico compito è stato inserito "**PageLiner**", giunto ormai alla versione **2.0b**, che riesce a sbrigarsela egregiamente pur senza essere all'altezza di programmi come "Cygnus-Ed Pro".

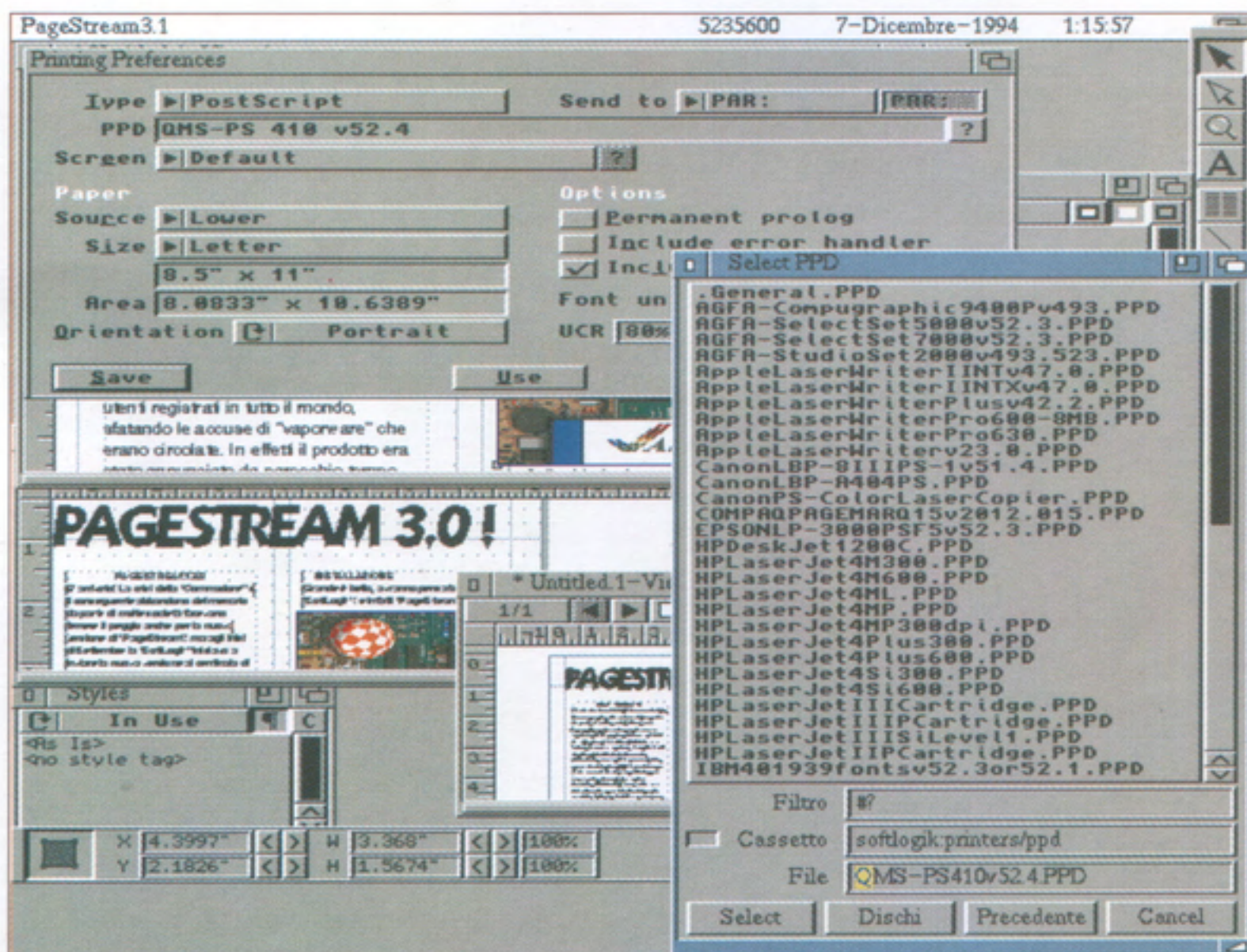
I comandi principali comunque ci sono tutti, ed è compreso anche un accurato correttore ortografico (per ora solo in inglese) con dizionario utente.

La funzione più interessante comunque è quella che fa sì che il programma sia collegato, tramite *Hot-Link,* al programma principale: selezionando il comando **Send To Editor** dall'interno di "PageStream" il testo selezionato verrà automaticamente caricato in "PageLiner", così da consentire un veloce editing.

Chiudendo l'editor l'articolo verrà reinserito nel documento con le modifiche apportate: tutto ciò in maniera completamente trasparente per l'utente.

GESTIONE IMMAGINI

Quanto detto in precedenza per i testi è applicabile anche alle immagini: si possono caricare numerosi formati (fino a 256 colori) tra cui, oltre a quelli standard Amiga, **GIF**, **PCX**, **BMP**, **TIFF** e **MacPaint**; per le immagini outline sono supportati **Pro-**

Il requester per la scelta del file PPD (PostScript Printer Description) da impiegare per la stampa: si noti l'ampia scelta di stampanti supportate.

Il pannello dedicato al processo di stampa con separazione dei colori.

pongono un documento, oppure la necessità di spostare il lavoro su un'altra macchina: in questo caso sarà meglio salvare il file completo di tutti gli oggetti.

Chi poi desidera fedeltà totale dei colori in ambito tipografico non potrà che apprezzare la presenza del completo processo **Pantone** di definizione dei colori, sia in fase di editing che in fase di stampa.

Anche le immagini, considerate come oggetti, possono essere ruotate ed inclinate a piacere in modo accurato; è poi possibile stabilire il rapporto tra *object* e testo, con svariati effetti di *wrapping* o di trasparenza.

Draw, **ArtExpression**, **Freehand** ed **Illustrator**. Risulta un po' incomprensibile l'assenza di un filtro per caricare immagini **JPEG**, che obbliga all'impiego di utility come "Pegger": è quanto meno auspicabile che esso venga implementato in futuro.

Ottima invece la possibilità di salvare le immagini in un formato diverso da quello con cui sono state caricate; volendo editarle è poi possibile passarle a "**BME**", un software di disegno bitmap semplificato, collegato anch'esso come "PageLiner" via HotLink al programma principale: tutte le modifiche effettuate verranno incorporate poi nel documento.

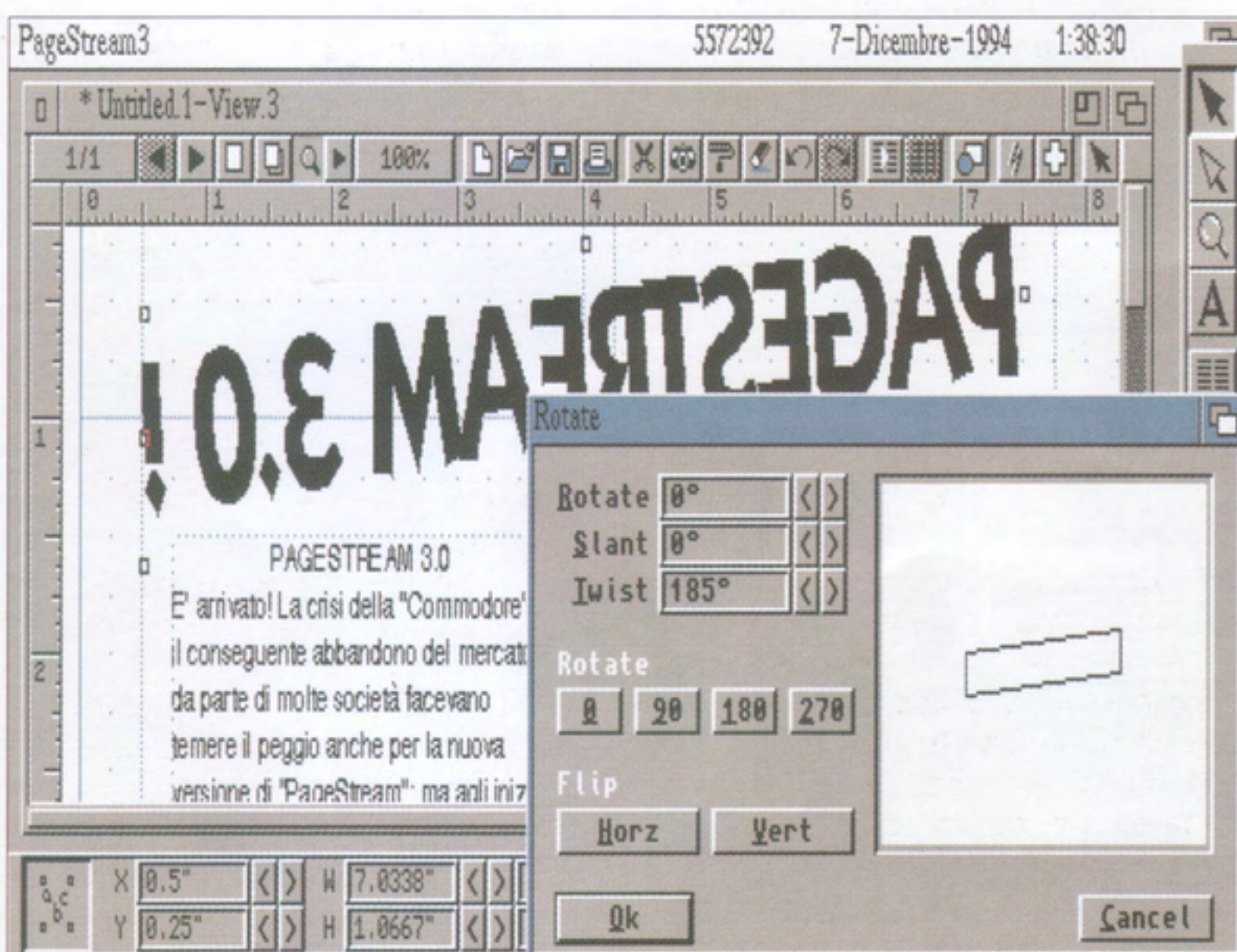
Se si desidera scalare un'immagine bitmap senza perdere in qualità "BME" offre, tramite il comando **Trace**, anche una sofisticata funzione per trasformare la *pic* in formato *outline*: i risultati sono a dir poco sorprendenti!

Per le immagini outline troppo complesse per essere editate con i pur potenti tool di "PageStream" (sono compresi anche poligoni e curve di Bezier) è disponibile un link con "ArtExpression", il programma di disegno strutturato della SoftLogik. A questo proposito è bene ricordare che, per snellire la lunghezza dei file, "PageStream" permette di lasciare esterni sia i testi che le immagini: il documento sarà quindi unicamente un "contenitore" di informazioni riguardanti il layout degli oggetti ed i loro *path* per la ricerca. In questo modo, nel caso di editing successivo degli oggetti il proprio lavoro risulterà sempre aggiornato; unico problema è l'eventualità di riposizionamento in una diversa directory dei file che com-

MACRO

Per automatizzare al massimo la creazione di documenti "PageStream" è stato dotato di un'impressionante serie di macro: sono più di 300, anche se non tutte attualmente funzionanti, che spaziano dalla creazione di indici al posizionamento di foglietti sulla pagina per annotazioni temporanee; sono tutte spiegate all'interno dell'Help online, editabili in qualsiasi momento.

Un'apposita macro è stata dedicata alla stampa di esse, in modo da

Il pannello per la rotazione degli oggetti. Come si può osservare, non mancano le varianti alle usuali funzioni di base.

IL DTP & L'AMIGA

Mentre su Mac ed Atari il Desk Top Publishing e le sue potenzialità sono state intuite e sfruttate da quasi subito, su Amiga il DTP è stato invece inizialmente sottovalutato. I programmi di settore disponibili per la nostra macchina erano infatti più che altro dei word processor in grado di importare semplici immagini IFF.

Fra le tante, due software house si dimostrarono più lungimiranti: la Gold Disk e la SoftLogik. La prima poteva vantare sia un prodotto consumer, il "PageSetter", che uno high-end come "Professional Page", già allora fornito di output per stampanti PostScript; la seconda produceva il meno noto "Publishing Partner Professional".

"ProPage" rimase leader incontrastato del mercato fino al 1989; proprio nell'ottobre di quell'anno AmigaByte recensiva, sul suo fascicolo n.15, la prima versione di "PageStream" che negli anni a venire sarebbe diventato l'acerrimo rivale del programma della Gold Disk; un "PageStream" che era all'epoca soltanto un porting del medesimo programma esistente per Atari ST in una versione denominata 1.5.

Erano, è evidente, altri tempi: il Kickstart 1.3 aveva fatto da poco la sua comparsa, il "Lamer Exterminator Revenge" flagellava i computer e "Silkworm" era considerato lo stato dell'arte nell'ambito degli shoot-em up.

La Soft-Logik decise di importare in ambito Amiga il suo software originariamente nato per Atari ST, e subito cominciò una battaglia senza esclusione di colpi per la supremazia del titolo. "ProPage" rimase il leader del mercato fino all'arrivo di "PageStream 2.2" nel 1992: la nuova versione comprendeva "BME", un editor di immagini, e "PageLiner", un word processor, collegati al programma principale tramite Hot-Link, un sistema che permetteva la comunicazione e l'interscambio dei dati fra più applicazioni. (La Soft-Logik ha cercato di far adottare dalla Commodore questo ottimo protocollo come standard per l'interscambio dei dati, ma senza alcun successo).

Con l'avvento degli Amiga dotati del chip set AGA, la Gold Disk riprese il controllo del mercato grazie a "ProPage 4.1" il quale, oltre che supportare tutte le nuove modalità grafiche, comprendeva un'estensiva gamma di funzioni ARexx chiamate genies.

Ora, in un momento in cui il futuro di Amiga è reso incerto dalla debacle della Commodore e dall'annuncio della Gold Disk che "ProPage" non verrà più "upgradato", ecco comparire "PageStream 3".

Come si può rapportare il nuovo prodotto ai grossi calibri di ambiente Mac e PC "Quark XPress" ed "Aldus PageMaker"? Anche se certe funzioni (per esempio la separazione dei co-lori presente su Amiga già da parecchi anni) sono comparse sulle altre due piattaforme solo di recente, un software come "ProPage" è ormai da considerarsi arretrato.

Ben diversa appare la situazione se si considera la terza versione di "PageStream", che non ha certo nulla da invidiare agli standard Mac e PC. Che sia finalmente arrivato il tanto agognato momento della svolta?

avere un riferimento cartaceo sempre a portata di mano, mentre un'altra macro crea un report tecnico sul sistema impiegato e sulla versione dei file che sono usati dal programma, da confrontare periodicamente con gli upgrade.

Ovviamente è compreso un registratore (sia in "PageStream" che in "BME" che in "PageLiner") per poter memorizzare una serie di azioni di routine.

STAMPA!

Le modalità di stampa in "PageStream" sono divise in sei gruppi principali: **Epson**, **Fargo**, **HP**, **PostScript**, **IFF-ILBM** e **Preferences**. Mentre quest'ultimo è ovviamente dedicato ai driver forniti con il sistema operativo, le altre modalità sfruttano la capacità del programma di interfacciarsi direttamente con la stampante per rese grafiche a dir poco eccelse. In Epson troviamo driver non solo per le macchine prodotte da quella casa (incluse le **Stylus**: dalla **300** alla **1000**, passando per la **800+**), ma anche per i modelli a getto d'inchiostro **Canon**; Fargo è dedicato alla splendida stampante a colori **Primera**, che permette stampe simili a foto; IFF-ILBM consente di salvare una pagina come immagine **IFF** a 256 colori.

Anche la gamma di stampanti **Hewlett-Packard** supportate è molto ampia, dalle **LaserJet** alle **DeskJet**, comprese la **550c** e la **1200c**.

Il meglio di sé però "PageStream" lo dà con le stampanti PostScript: la Soft-Logik ha infatti deciso di implementare il protocollo **PostScript Printer Description (PPD)**, uno standard industriale comune anche a **DOS** e **Mac**, grazie al quale le caratteristiche specifiche di ogni stampante vengono sfruttate al massimo. Al momento dell'acquisto di una nuova stampante PostScript sarà sufficiente procurarsi il file **PPD**, identico su tutte le piattaforme, ed installarlo su Amiga: ogni stampante creata per **Windows** con file PPD è quindi impiegabile senza problemi da "PageStream".

Con il programma vengono forniti 58 file PPD che spaziano dalle comuni **HP** ed **AppleLaserWriter** alle **QMS**, ai costosissimi **Linotronic**: abbastanza per soddisfare anche i palati più esigenti.

Ovviamente sono incluse numerose opzioni per personalizzare la stampa, come optare per l'indirizzamento dell'output su file (anche **EPS**) o su di un device differente rispetto agli standard **PAR:** e **SER:**, scegliere la modalità di effetto **Dither** (ordinata, mezzi-toni o Floyd-Steinberg) e la risoluzione di stampa in **DPI**.

E' possibile stampare tutto un documento come pure un solo paragrafo, entrambe le pagine o scegliere tra pari e dispari.

Non bisogna dimenticare poi la possibilità di separazione dei colori **CMYK** anche con il procedimento **Pantone**.

CONCLUSIONI

Un solo articolo non basta per descrivere tutte le funzioni di questo nuovo "PageStream": e non potrebbe essere altrimenti, vista anche l'imponente mole dell'ottimo manuale, completo persino di cinque tutorial per addentrarsi gradualmente nella complessità del programma.

Bisogna però sottolineare che il software ha un'interfaccia molto intuitiva, in virtù della quale chiunque può iniziare da subito ad usarlo senza toccare il volume, grazie anche all'help on-line.

Ma la notizia più ghiotta per gli utilizzatori di "PageStream" è sicuramente quella data il primo novembre '94 dalla Soft-Logik nel corso di una conferenza stampa, in cui annunciava l'imminente uscita di versioni di "PageStream" per **Windows** e per **Macintosh**: finalmente interi documenti potranno essere scambiati da una piattaforma all'altra per sfruttare al meglio le capacità di ognuna.

La casa di St. Louis ha rassicurato quanti temono l'abbandono da parte sua del mercato Amiga (cosa succes-

Grazie alla completa aderenza ai dettami del sistema operativo 3.0 è possibile aprire "PageStream 3" in qualsiasi risoluzione supportata dallo "ScreenMode".

sa invece già per la versione Atari), affermando che l'ampliamento delle versioni consentirà di ottenere anche su Amiga ciò che verrà sviluppato per le altre piattaforme. Il programma è stato infatti studiato appositamente per essere "trasportato" in altri ambienti, mentre il codice macchina specifico risiede in alcune apposite librerie; **Deron Kazmaier**, a capo del team di programmatori, ha confermato che i rimanenti bug e funzioni non implementate verranno risolti al più presto.

Già, i bug: "PageStream 3.0" ne rimane zeppo, pur essendo ormai alla versione "**d**", tanto da minarne per ora un serio impiego professionale.

Vista però la reputazione ed il modo di procedere della Soft-Logik, che anche in passato ci ha abituati a costanti puntuali perfezionamenti dei suoi programmi (non da ultimo "PageStream 2"), non possiamo che ben sperare per i prossimi upgrade software del prodotto. Anche perché "PageStream" rimane a tutt'oggi l'unico software di DeskTop Publishing professionale per Amiga ad essere ancora supportato.

VALUTAZIONE

PRODOTTO:
PageStream 3.0d

PRODUTTORE:
Soft-Logik Publishing Corporation,
11131F South Towne Square,
St. Louis, MO 63123 U.S.A.
Tel. 001-800-829-8608
001-314-894-8608
Help line 001-314-894-0431
FAX 001-314-894-3280
BBS 001-314-894-0057

PREZZO:
$220

DOTAZIONE/MANUALI	90%
PRESTAZIONI	70%
AFFIDABILITA'	40%
FACILITA' D'IMPIEGO	87%
PRESTAZIONI/PREZZO	60%

GLOBALE 70%

REQUISITI H/S:
3 MB e OS 2.04 o superiori.

PREGI:
L'elevata configurabilità e l'immediatezza di utilizzazione. L'esaustiva interfaccia ARexx. La cura posta nella realizzazione della documentazione.

DIFETTI:
L'impossibilità di utilizzare professionalmente il prodotto a causa dell'insufficiente affidabilità e della mancata implementazione (per adesso) di molte delle funzioni promesse. La lentezza generale del programma. Il mancato supporto dei 24 bit di colore a video tramite schede grafiche.

La sempre maggiore diffusione dei modem tra i possessori di un computer è un'innegabile realtà. Troppo spesso però il modem viene riduttivamente considerato uno strumento atto unicamente al collegamento con banche dati di vario genere, o con amici che ne posseggono uno a loro volta, dimenticando che i più moderni apparecchi sono ormai tutti dotati di una caratteristica che li rende molto piu' versatili di quanto si possa pensare.

Ci riferiamo all'importantissima capacità dei modem dell'ultima generazione di operare come vere e proprie macchine per inviare e ricevere fax. E, visto il ruolo fondamentale che queste ultime hanno oggi non solo negli uffici, dove sono a dir poco vitali, ma anche tra i privati, poterne avere una incorporata nel proprio modem è certo una caratteristica non indifferente che, abbinata alle potenzialità offerte da un personal computer, rende i modem-fax addirittura superiori alle macchine per fax tradizionali. Per poter utilizzare al meglio questa versatilità è naturalmente necessario disporre di un buon programma che sfrutti tutte le caratteristiche e le peculiarità messe a disposizione dall'hardware.

A dire il vero, in campo Amiga non sono stati compiuti molti sforzi per realizzare programmi di gestione fax che possano definirsi di qualita' particolarmente elevata, eccezion fatta per il noto "GPFax", pur con le sue limitazioni.

PARLIAMO DI "TRAPFAX"

Tra i più recenti programmi di gestione fax scritti per Amiga spicca un prodotto austriaco, "**TrapFax**", scritto da Maximilian Hantsch, già noto per aver programmato "**TrapDoor**", il miglior "mailer" attualmente disponibile per il nostro sistema.

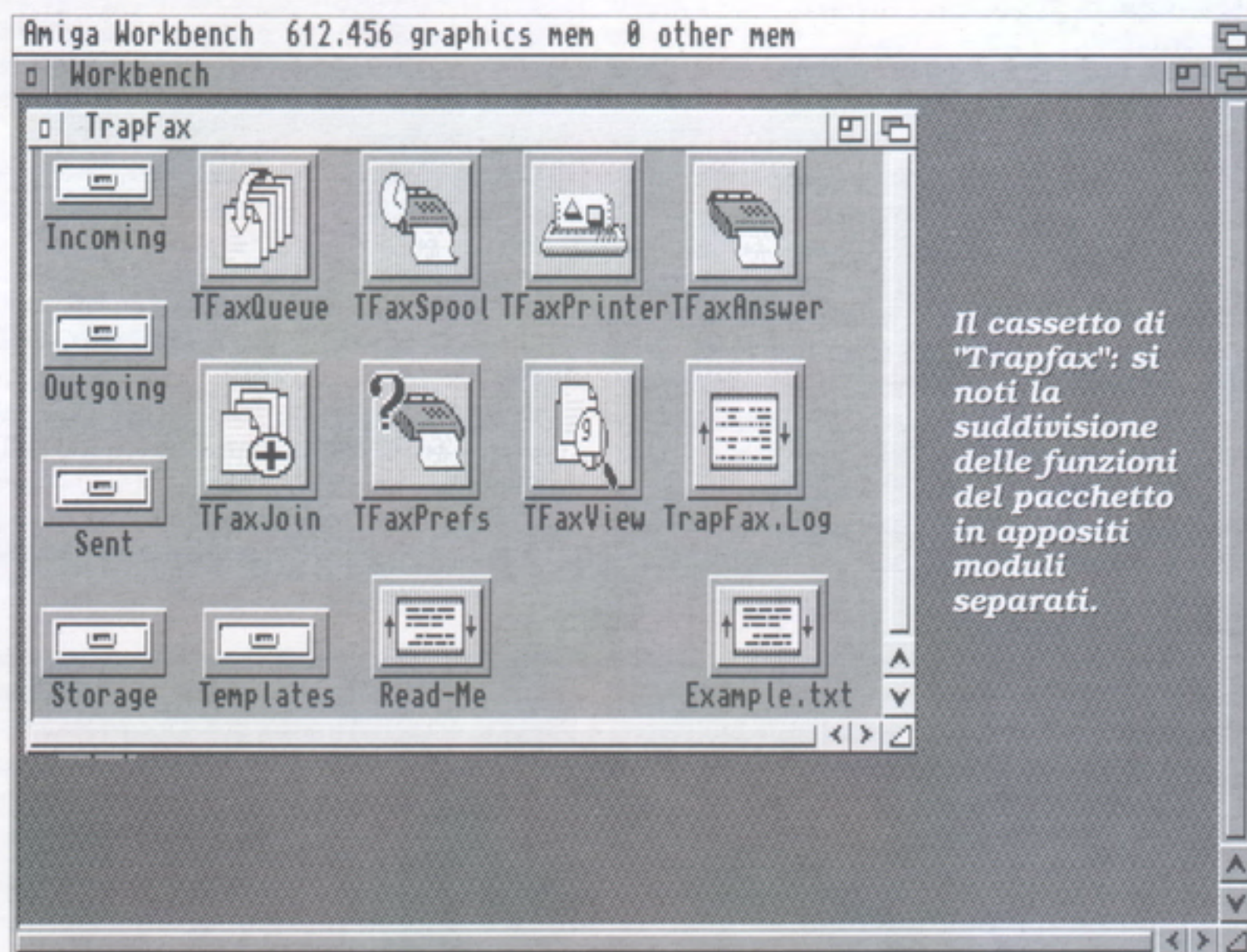
"TrapFax" nasce come complemento degli altri prodotti della famiglia di "TrapDoor" ("**TrapToss**", "**TrapList**", etc.) e tenta di imporsi come pregevole opzione per chi intenda sfruttare al meglio il binomio Amiga/modem-fax.

Diversamente da "GPFax", "TrapFax" non consente l'accesso alle diverse opzioni dall'interno di un unico programma, ma presenta un insieme di moduli aventi ciascuno una determinata funzione: preparare fax, riceverli, inviarli, e così via. Questa organizzazione modulare ricorda immediatamente un altro programma di gestione fax per Amiga, "AmiFax", anche se "TrapFax" è indiscutibilmente migliore, se non altro per la maggiore semplicità e praticità di utilizzazione.

La predilezione per l'impostazione di tipo "tutto in uno", caratteristica di "GPFax", o per quella a moduli separati, è del tutto soggettiva e non influisce in modo rilevante sui risultati ottenibili.

"TrapFax" viene fornito con due manuali, uno in inglese ed uno in

TRAPFAX

Il cassetto di "Trapfax": si noti la suddivisione delle funzioni del pacchetto in appositi moduli separati.

I modem dell'ultima generazione implementano ormai tutti una funzione importantissima, quella che consente loro di trasmettere e di ricevere fax. Vediamo quale software è disponibile per gestire i modem-fax con Amiga.

di Dario Pistella

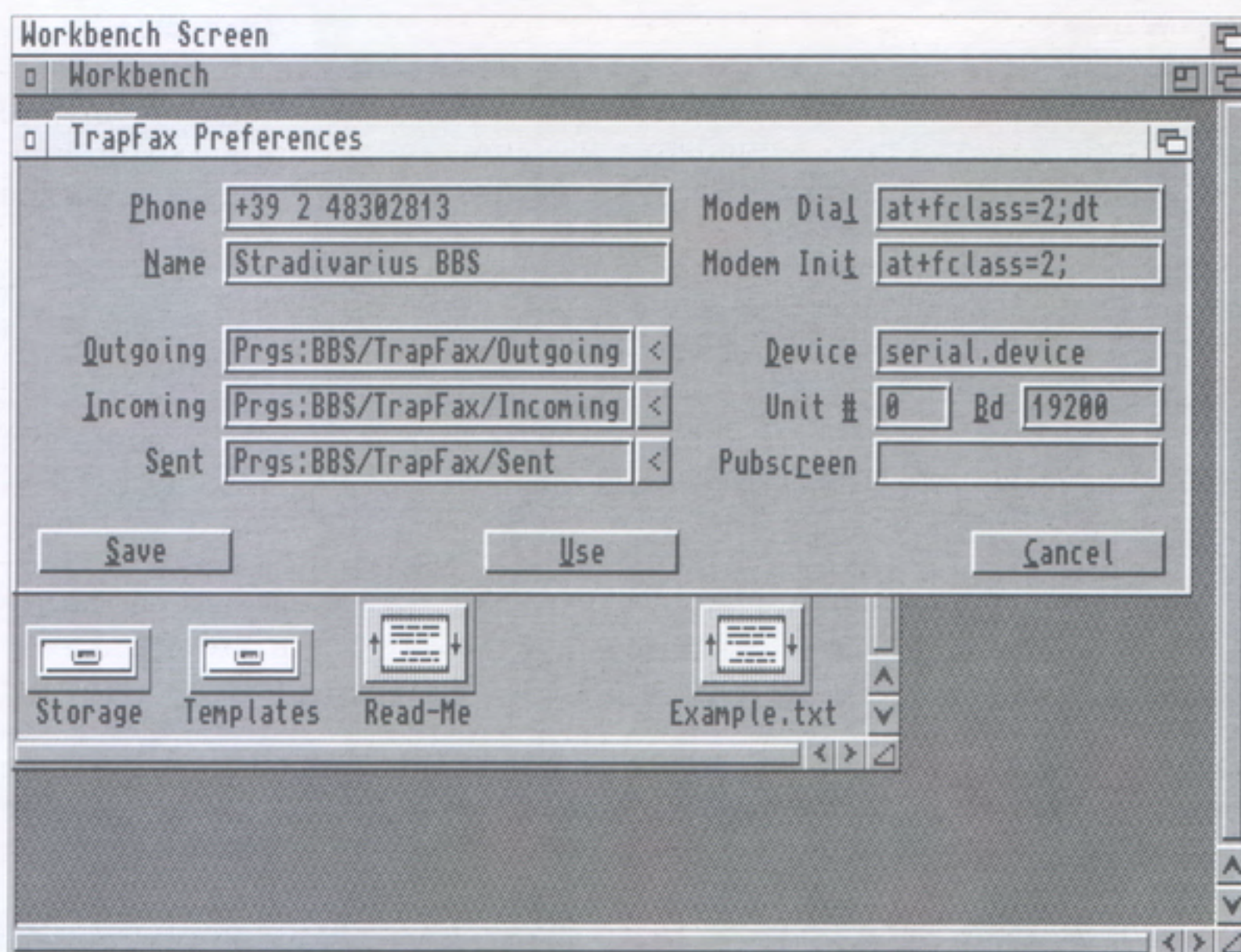
Lo schermo dedicato all'impostazione delle preferenze generali di "Trapfax".

italiano, che guidano l'utente dai primi passi fino agli impieghi più complessi del pacchetto.

L'installazione è molto semplice ed automatica grazie all'"Installer" standard di Amiga che provvede a svolgere tutto per noi. Una volta installato "TrapFax", è necessario impostare i giusti parametri nel programma in relazione anche al tipo di modem utilizzato.

I PARAMETRI DEL PROGRAMMA

Clickando sull'icona **TFaxPrefs** apparirà una finestra all'interno della quale è possibile, in modo molto semplice, selezionare i corretti parametri, ad esempio il numero di telefono ed il nominativo con i quali si verrà identificati dagli altri apparecchi fax, le directory da cui inviare ed in cui ricevere i documenti, il device utilizzato (generalmente il "serial.device") ed eventuali stringhe di inizializzazione del modem in modalità fax.

Su quest'ultimo argomento occorre rilevare che, in genere, non è necessario inserire o alterare nulla, come precisato sul manuale, perché "TrapFax" pensa autonomamente ad inizializzare il modem in maniera corretta per l'invio e per la ricezione dei fax; tuttavia, nelle prove effettuate è emerso un caso in cui è stato necessario inserire la stringa di inizializzazione per far funzionare correttamente il programma.

Una volta impostati i parametri, sarà sufficiente salvare la configurazione alla quale si riferiranno in seguito tutti i moduli di "TrapFax".

PREPARARE O VISIONARE UN FAX

Una delle occasioni in cui risalta appieno la comodità di avere un computer abbinato ad un apparecchio fax è quella della generazione di un fax. Questo perché testi ed immagini qualsiasi potranno essere convertiti in formato "fax" e successivamente inviati al destinatario, senza obbligo di stamparli prima per poi inserirli nella macchina fax, con notevole perdita di dettaglio e di fedeltà del documento.

Per generare i fax, "TrapFax" utilizza un metodo molto semplice.

Nella figura è mostrato il processo di invio di un fax selezionato da TFaxQueue.

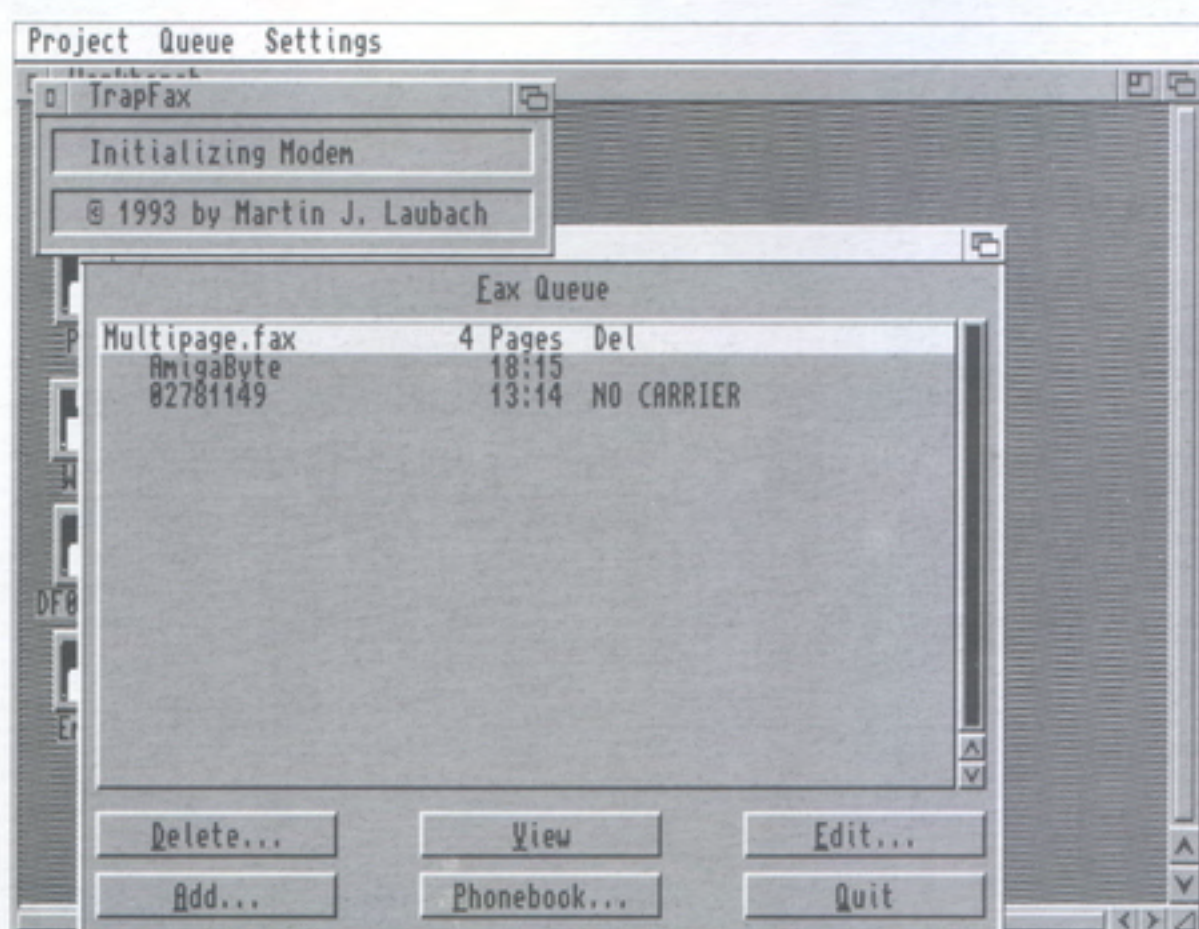
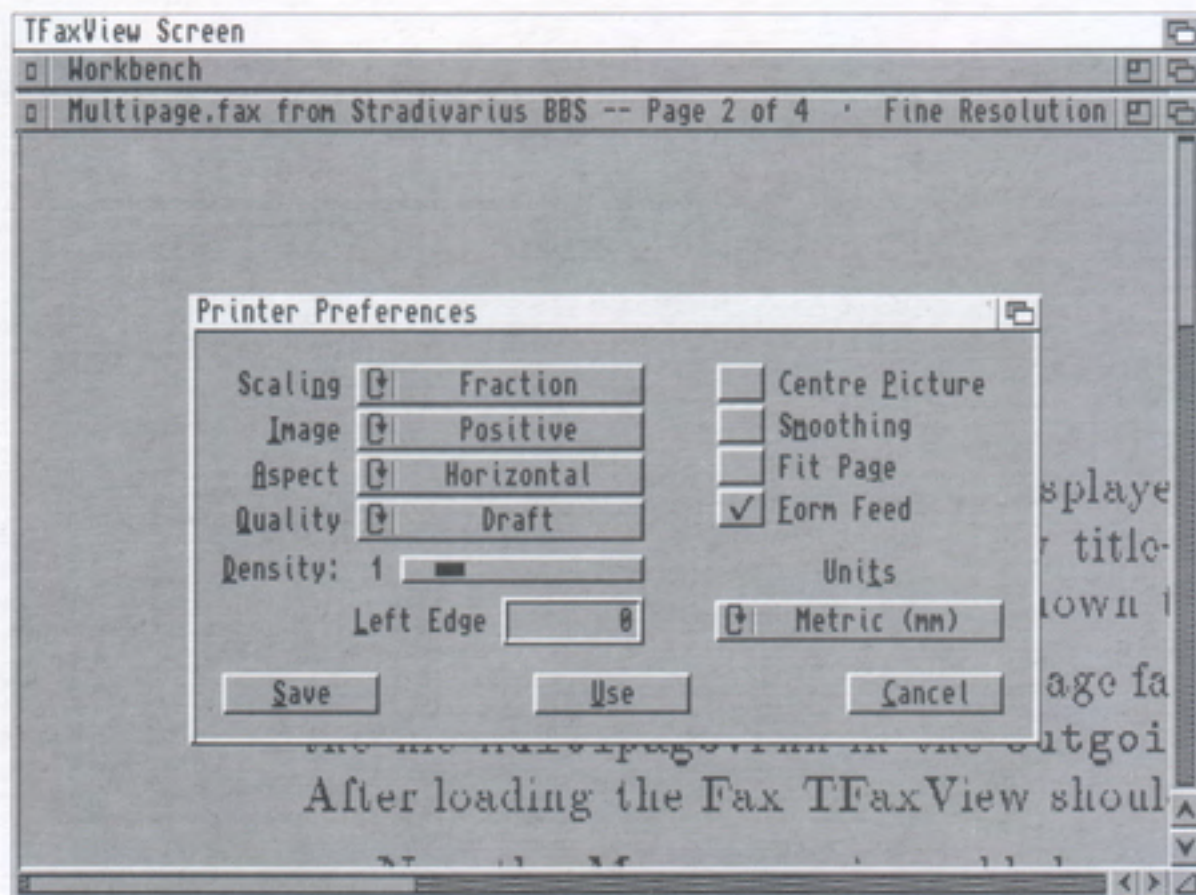
Prima di tutto occorre clickare su **TFaxPrinter**: in questo modo si attiverà un particolare driver di stampa fax per mezzo del quale verrà catturato e dirottato in un file in formato fax tutto ciò che da quel momento in poi verrà inviato alla stampante.

In parole povere questo significa che sarà possibile generare un fax da qualsiasi programma, editor grafico o word processor, che abbia incorporata una funzione di stampa dei dati. Nell'esempio del programma di grafica, si potrà ottenere un fax semplicemente selezionando la stampa dell'immagine.

L'unica controindicazione a questo approccio è data dal fatto che la stampante non sarà utilizzabile fino a che non si disattiverà il driver di stampa "truccato" di "TrapFax": ciò può essere compiuto semplicemente clickando nuovamente sull'icona TFaxPrinter. Insomma, questo lieve contrattempo molto difficilmente potrà rappresentare un problema per qualcuno.

Bisogna altresì sottolineare che questo metodo di generazione dei fax, oltre che molto potente, è sicuramente anche uno dei più comodi tra quelli disponibili nei programmi di questo genere.

Tramite il modulo **TFaxJoin**, poi, sarà possibile unire più fax in uno solo avente più pagine, da inviare tutto in una volta sola.

Passando invece alla visualiz-

Da questa finestra si può intervenire sui parametri relativi alla stampa dei fax.

zazione dei fax ricevuti, è disponibile allo scopo un altro modulo, **TFaxView**, che mette a disposizione numerose opzioni. E' per esempio possibile stabilire il rapporto di visualizzazione che si intende adottare (1:1, 1:2, etc.) e scegliere quindi se avere una visione d'insieme piuttosto che una visione in dettaglio del documento.

Quest'ultimo viene visualizzato pagina per pagina all'interno di una finestra standard del Workbench, che potrà quindi essere spostata, ingrandita o ridotta a propria discrezione.

Molto utile è anche il poter delimitare, tramite il mouse, una parte di documento da stampare o da salvare. Si possono salvare i documenti sia in formato **FAX** che in formato **ILBM**, in quest'ultimo caso per poter essere liberi di caricarli e di elaborarli con altri programmi.

COME RICEVERE ED INVIARE FAX

Naturalmente il cuore di "TrapFax" è quello che presiede all'invio ed alla ricezione dei fax.

Quest'ultima operazione si svolge in modo molto semplice. Selezionato infatti **TFaxAnswer**, automaticamente il modem verrà inizializzato e si metterà in stato di attesa di ricevere chiamate fax. "TrapFax" provvederà automaticamente ad intercettare chiamate in arrivo, a ricevere fax e dati del mittente ed a salvare tutto nella directory selezionata per i fax in arrivo. Dopo di che si potrà vedere e rielaborare il fax a propria discrezione.

Per disattivare il controllo del modem da parte di "TrapFax" è sufficiente clickare nuovamente su TFaxAnswer.

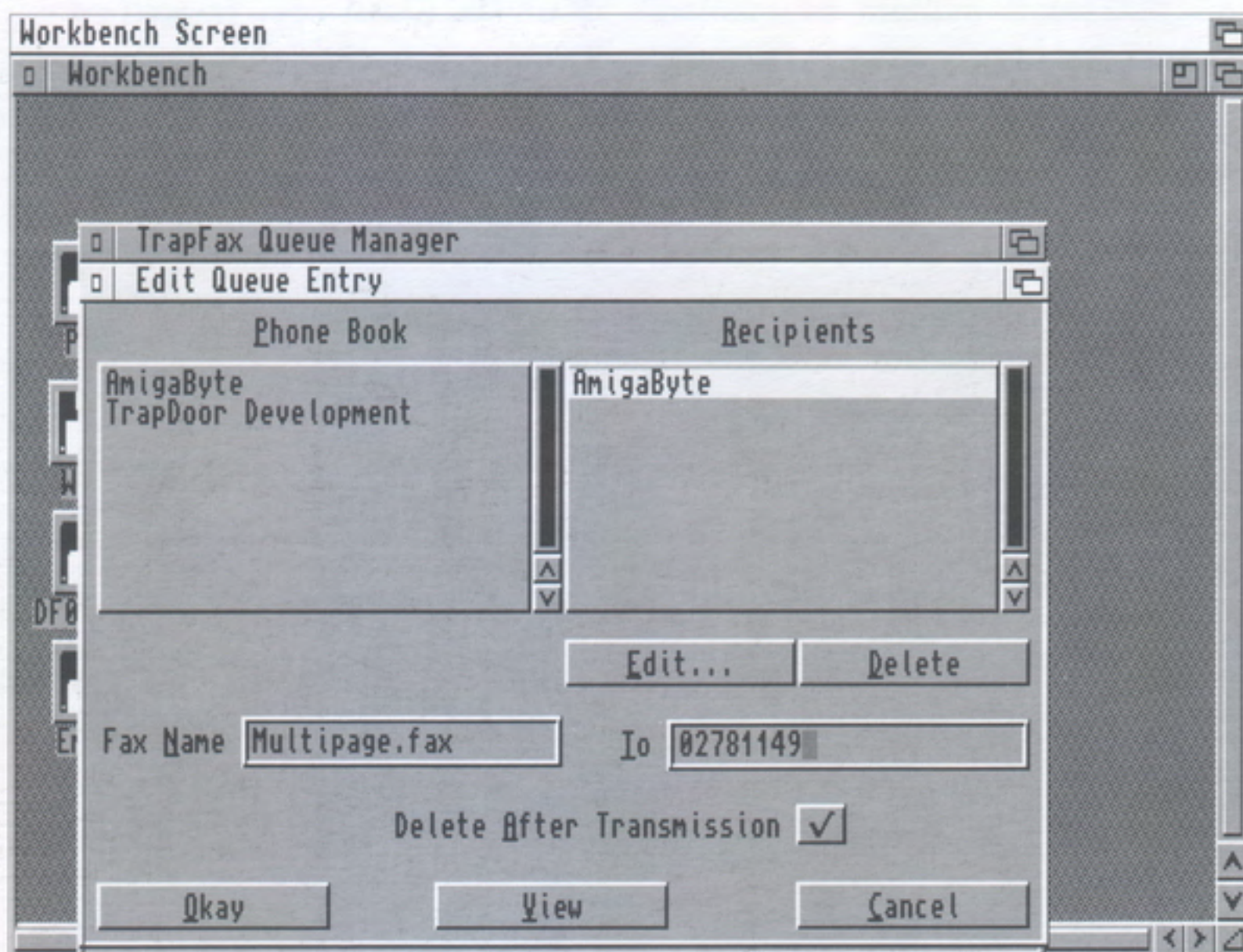
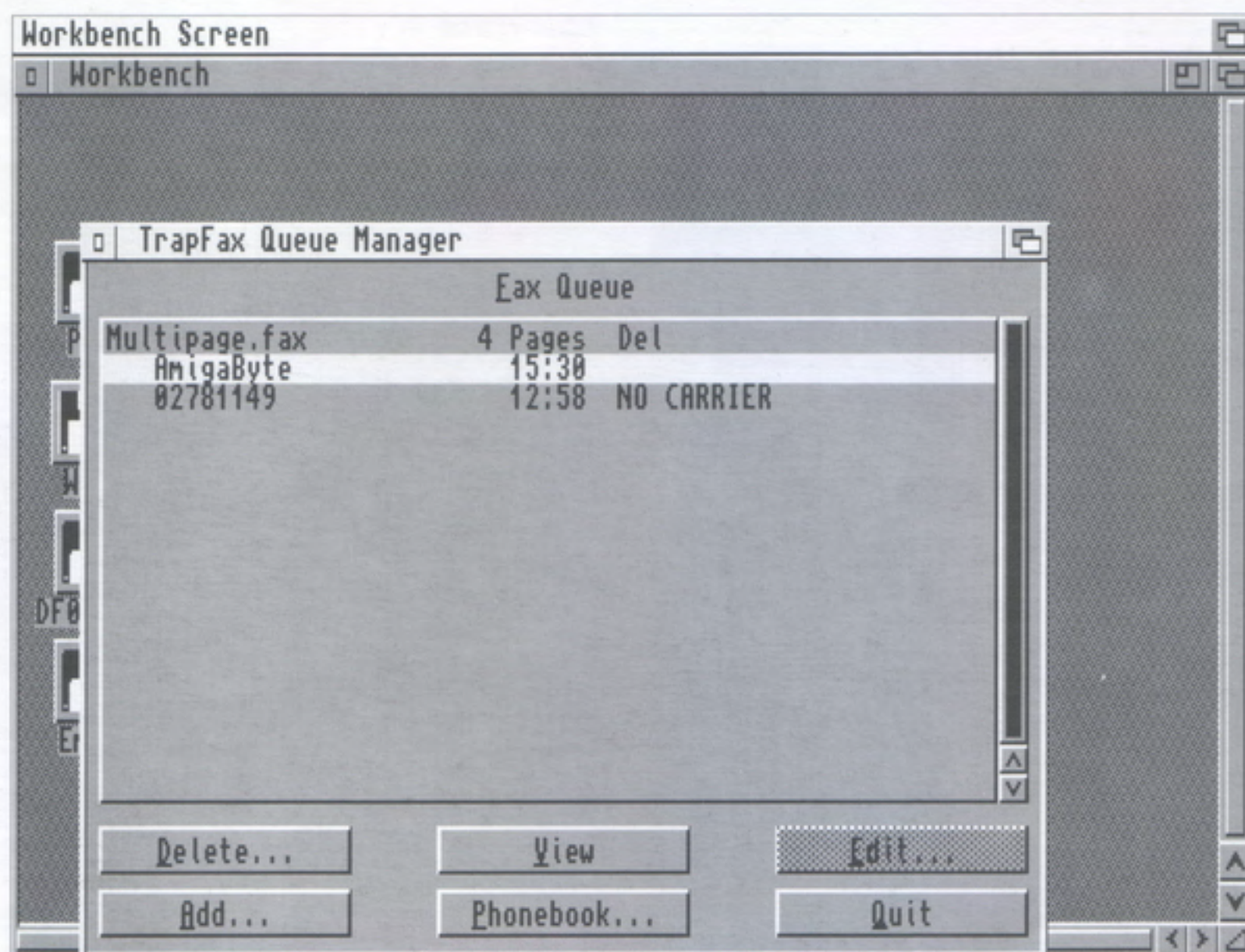
Nel caso si desideri lanciare "TrapFax" da un programma esterno, una volta certi che si sta ricevendo un fax e non una chiamata dati (come nel caso, ad esempio, di chi gestisce una BBS), nel manuale di istruzioni sono indicati tutti i passi necessari per rendere l'operazione possibile con il programma "TrapDoor".

Dalle prove effettuate è risultato che con alcuni tipi di modem, quali **Zyxel** e **Supra**, tutto funziona correttamente, mentre con un modem **SmartLine** dotato di chipset **Rockwell** a 28800 baud la ricezione comandata da "TrapDoor" non può essere utilizzata.

Per inviare un fax la procedura è altrettanto semplice. Dopo averlo preparato, e quindi dopo che TFaxPrinter è stato attivato, appare automaticamente una finestra contenente il nome del fax generato, l'agenda telefonica con i numeri di fax chiamati più di frequente, i destinatari del fax in oggetto (ovviamente nessuno, inizialmente), ed un campo vuoto nel quale occorre inserire il numero di telefono del destinatario del fax: sono selezionabili più destinatari per lo stesso fax.

Sempre da questa finestra si può esaminare nuovamente il fax prima di inviarlo, così come si può anche cancellarlo subito dopo l'invio, tipicamente per evitare di conservare materiale inutile. In caso contrario il fax, una volta inviato, verrà trasferito in una directory adibita a contenere i documenti correttamente inviati.

Selezionando infine "**OK**", "TrapFax" inizierà a comporre i numeri di telefono selezionati, che verranno ricomposti ad intervalli regolari nel caso in cui vengano trovati occupati fino a quando la trasmissione non sarà completata con successo, mostrando contemporaneamente le operazioni in corso in una piccola finestra che contiene lo "status" della

Nella finestra in primo piano sono mostrate le opzioni dell'agenda dedicata alla selezione dei destinatari dei fax.

Nella figura è visualizzata la finestra contenente l'elenco dei fax pronti per l'invio, dei destinatari degli stessi e degli orari programmati per le trasmissioni.

chiamata. Nel caso invece in cui si abbiano già dei fax pronti per l'invio, magari preparati in sessioni di lavoro precedenti, sarà sufficiente selezionare **TFaxSpool** per attivare l'invio dei medesimi: è questo, infatti, il modulo che viene caricato automaticamente da TFaxPrinter per le operazioni di invio dei fax. Per bloccare invece quest'ultimo, basterà clickare sull'icona TFaxSpool quando le operazioni di chiamata sono in corso e rispondere "YES" al requester che chiede se si desidera effettivamente bloccare la trasmissione.

TUTTO SOTTO CONTROLLO

"TrapFax" concede anche un'altra opportunità di controllo dei fax rappresentata da **TFaxQueue**, che offre una chiara visione del traffico in uscita e di quello in entrata, oltre che di tutto ciò che è già stato inviato.

Una volta selezionatane l'icona, apparirà una finestra relativa ad una delle tre directory riguardanti i fax (fax in arrivo, in partenza o già inviati), a seconda della vostra scelta, con tutti i dati relativi a ciascun documento. Nel caso ad esempio della directory dei fax in uscita, saranno visualizzati i loro nomi, gli eventuali destinatari selezionati, le chiamate in corso e gli errori eventualmente occorsi. Si potrà quindi, in maniera molto semplice, eliminare dei destinatari tra quelli selezionati, aggiungerne di nuovi, visualizzare fax e bloccarne la trasmissione.

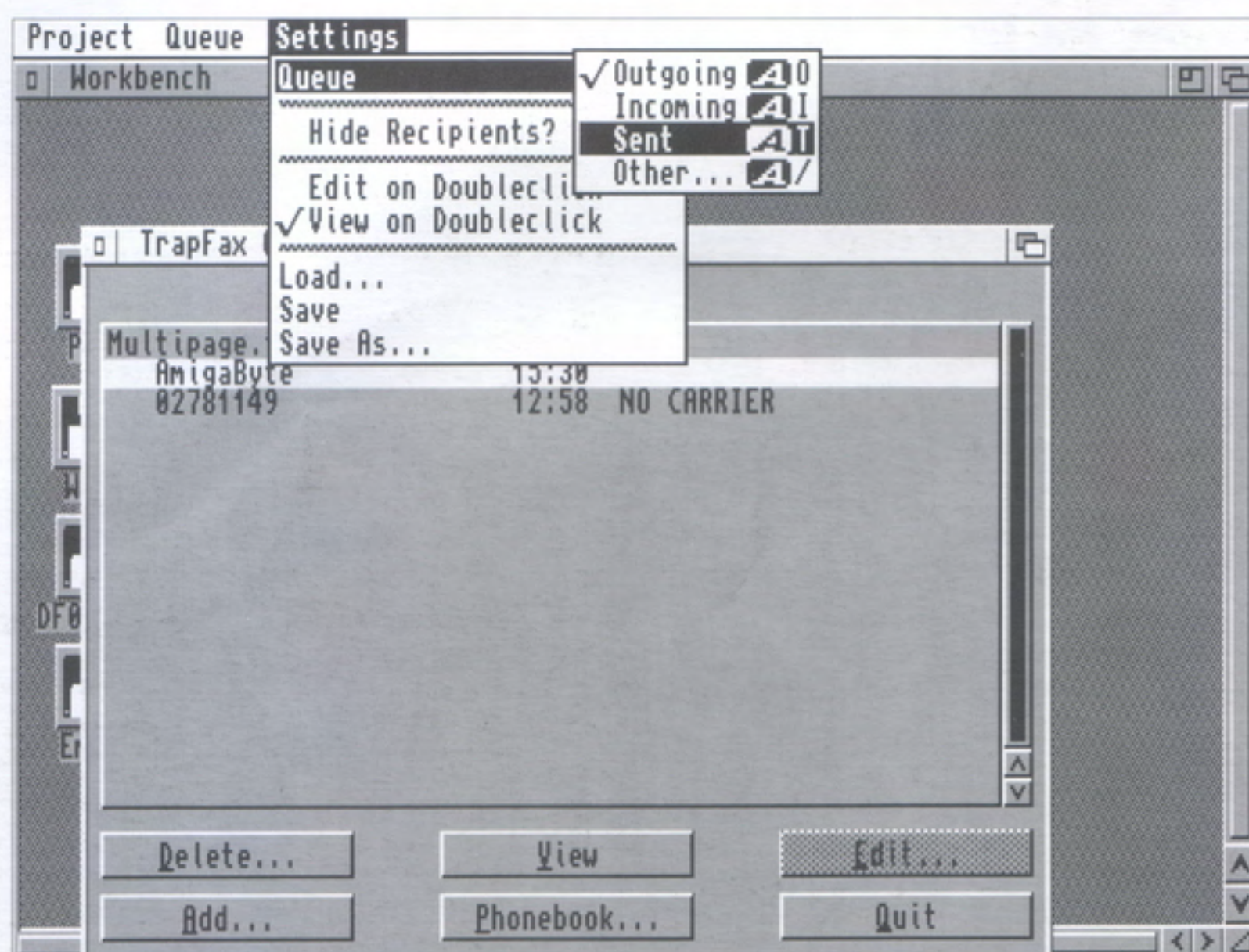
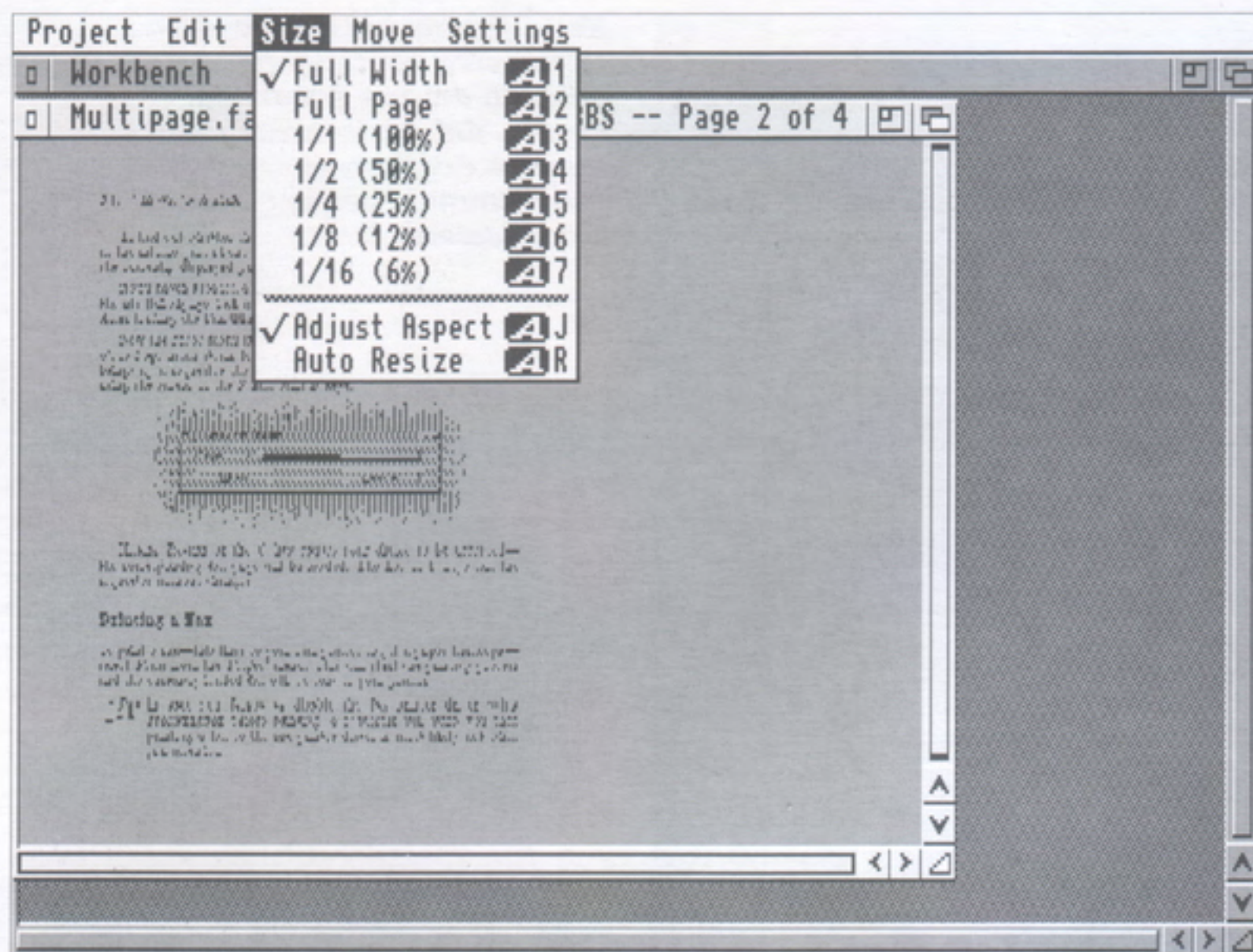
Naturalmente è possibile anche programmare l'orario in cui inviare il fax ad un determinato destinatario, come può accadere nel caso di trasmissioni intercontinentali con Paesi aventi fusi orari differenti. Tutte le operazioni effettuate da "TrapFax" vengono salvate in un file chiamato "log" che le registra tutte. Questo file verrà letto con **TFaxLog**, e si potrà così controllare tutto ciò che è accaduto: fax inviati, fax ricevuti, errori...

LIMITI E PREGI DI "TRAPFAX"

Pur essendo, nel complesso, un buon programma di gestione fax, "TrapFax" ha comunque alcuni limiti. Segnaliamo ad esempio l'impossibilità di selezionare la data di trasmissione di un fax, e quindi di programmare trasmissioni successive a quelle del giorno in corso.

Inoltre, l'impatto con l'interfaccia utente del programma non è dei migliori, ed un'attenzione superiore poteva essere dedicata, ad esempio, al modulo di visualizzazione dei fax che, pur offrendo notevoli possibilità di ispezione dei documenti (superiori a quelle degli altri programmi del genere), lavora sempre all'interno di finestre standard del Workbench,

Il menu ed il sottomenu di TfaxQueue preposti alla selezione del tipo di traffico che si desidera controllare.

Ecco come si presenta un fax ricevuto e visualizzato tramite l'apposito modulo di esame dei documenti.

con i limiti che ne conseguono e con una velocità di visualizzazione non certo eccezionale.

Anche l'impossibilità di programmare il tempo che deve intercorrere tra due successive chiamate (in caso di linea occupata) od il numero massimo di tentativi da compiere andrebbe eliminata nelle future versioni, onde evitare che ogni pochi secondi venga effettuata una chiamata e che, nel caso in cui le chiamate vengano eseguite automaticamente, si vada avanti all'infinito nei tentativi. Per il resto, "TrapFax" è certamente un buon programma, anche per via della semplicità con cui tutte le sezioni risultano gestibili anche da un utente poco esperto.

La presenza di una porta **ARexx** rappresenta infine un ulteriore punto a favore del prodotto, che non dubitiamo Maximilian Hantsch saprà migliorare nei prossimi aggiornamenti e che comunque rappresenta già, nell'attuale versione, una valida alternativa ai pochi altri programmi di gestione fax scritti per Amiga.

Il menu Size permette di ingrandire una parte del documento visualizzato, nonchè di variarne le dimensioni e l'aspect ratio.

VALUTAZIONE

PRODOTTO:
TrapFax

PRODUTTORE:
TrapDoor Development - Village Tronic

DISTRIBUTORE:
Euro Digital Equipment
Via Dogali 25, 26013 Crema (CR)
Tel. 0373/86023
FAX/BBS 0373/86966

PREZZO:
Lire 185.000 IVA inclusa

DOTAZIONE	95%
PRESTAZIONI	70%
AFFIDABILITA'	87%
FACILITA' D'IMPIEGO	88%
PRESTAZIONI/PREZZO	80%

GLOBALE 75%

REQUISITI H/S:
512 K RAM, OS 2.04+ ed hard disk.

PREGI:
Semplicità generale di utilizzazione. Presenza di una porta ARexx.

DIFETTI:
Mancanza di utili funzioni per la programmazione dell'invio di fax. Sfruttamento della grafica migliorabile.

VISTE A COLONIA, NOVITA' IN... AGGUATO!

COLONIA '94

Arrivano sul mercato i tanti prodotti nuovi presentati alla tradizionale fiera di Colonia. Nonostante le nuvole di tempesta su Commodore, il settore Amiga è ancora ricco di proposte hardware e software per il nostro computer.

dal nostro inviato Battista Vailati

A dispetto della crisi che attraversa la comunità Amiga causa quel tormentone che è ormai diventato l'acquisto da parte non si sa di chi della defunta Commodore, l'ormai tradizionale fiera di Colonia in Germania dedicata in grossa parte al nostro amato sistema si è regolarmente tenuta.

Raddoppiata rispetto all'anno scorso la superficie espositiva (due, questa volta, i padiglioni utilizzati), spiccavano naturalmente l'assenza della Commodore e le enormi quanto deserte aree espositive di Acorn ed IBM.

L'utente Amiga era molto impegnato a girare per i vari stand nei quali venivano presentate, e come tradizione vendute a prezzi stracciati, tutte le maggiori novità. Presenti quasi tutti i produttori europei, erano evidenti però alcuni cambiamenti rispetto alla passata edizione: mancavano ad esempio lo stand della **Activa International** e quello della **Scala Television** (che pure era ospitata nello stand della Ingenieurburo Helfrich).

Successo evidente della fiera e numero elevatissimo di visitatori, tanto da aver difficioltà a girare tra gli stand in alcune ore della giornata. La quantità, ma soprattutto la qualità dei prodotti presenti dimostrano che, chiunque sarà a rilevare Amiga, si troverà a possedere un sistema ormai maturo e molto ben supportato dalla propria comunità di sviluppatori e di utenti.

Stand per stand, vediamo insieme cosa di più interessante è stato presentato, ormai disponibile sul mercato.

Advanced Systems & Software

Questo stand, fra i più affollati, ospitava i prodotti della **Phase5** e della **Centaur Development**. Della prima spiccavano soprattutto le schede acceleratrici **Cyberstorm 060** e **Blizzard 1230-III**, e la nuova scheda video **Cybervision 64**.

La Centaur Development si è distinta per il deludente chip **Roaster** per **Opalvision**, quel processore che prometteva effetti digitali strabilianti e che invece di strabiliante ha solo il prezzo: 6000 (seimila!) marchi per un prodotto atteso da anni che, a prima vista, non sembra offrire nulla di eccezionale e soprattutto non sembra utilizzabile per applicazioni professionali data (da quello che si è potuto vedere) la scarsa qualità degli effetti ottenuti.

Cyberstom 060 è invece il modello della famosa scheda acceleratrice per A4000 aggiornata al potente **68060** a **50 MHz** della Motorola: dai test effettuati risulta che sprigiona l'incredibile cifra di **80 MIPS**, circa quattro volte quella di un 68040 a 25 MHz. Al cospetto di una folla allibita venivano eseguiti programmi come "ADPro", "Real3D" e "LightWave3D", tutti visti girare ad una velocità impressionante, tra le cinque e le sette volte maggiore di quella consentita su di un Amiga 4000.

Il design modulare della scheda le consente, tra l'altro, di ospitare diversi moduli aggiuntivi tra i quali il controller SCSI-II Fast (costo 395 DM), un modulo di I/O con porta Ethernet, SCSI-II e seriale (795 DM) ed il modulo con cache di secondo livello. La scheda Cyberstorm 060 dovrebbe (Motorola permettendo) approdare sui mercati da gennaio, ad un costo di 2.895 DM; dovrebbe inoltre essere ormai possibile fare l'upgrade dagli altri modelli di Cyberstorm.

La Blizzard 1230-III è invece la terza versione di una delle più acclamate schede acceleratrici per Amiga 1200: rispetto al modello precedente si nota un grado di ingenierizzazione più spinto che ha permesso, a parità di caratteristiche, di abbassarne il prezzo di vendita: il modello 030 a 40 MHz costa 399 DM, quello a 50 MHz ne costa 499. E' anche disponibile il modulo SCSI-II da inserire nell'apposito connettore di espansione, mentre altri moduli (definiti innovativi) sono in via di sviluppo.

La vera star di AS&S è comunque la nuova scheda grafica Cybervision 64: disponibile da febbraio, è offerta su ordinazione a 549 DM per la versione con **2 MByte**, a 699 DM per quella a **4 MByte**. E' una delle prime schede grafiche per Amiga 3000/4000 (quindi con slot Zorro III) a montare un processore grafico a 64 bit. Le caratteristiche: risoluzioni fino a **1280x1024** a **8 bit** e **800x600** a **24 bit** non interlacciati, fino a **1600x1200** a **8 bit** e **1024x768** a **24 bit** interlacciati; Video-DAC con banda di **135 MHz**; chip (**RoXXler**) per la conversione *planar to chunky*; VideoBus digitale per moduli opzionali (tra cui una scheda decodificatrice per **JPEG** e **MPEG**). La scheda veniva illustrata con un software molto ben sviluppato: supporto del **Display Database** (quindi utilizzabile in maniera trasparente da tutte quelle applicazioni che adoperano lo **Screen Mode Requester**), driver per **AMax-IV** e, ancora da ultimare, driver per **Emplant**. Il tutto visto girare ad una velocità impressionante.

Per ulteriori informazioni, contattare: Advanced Systems&Software, Homburger Landstrasse 412, 60433 Frankfurt am Main Germany. Tel. +49-69-5488130, fax +49-69-5481845.

AmigaOberland

Esposto da uno dei maggiori venditori di software e di hardware per Amiga in Germania, ecco il nuovo database della **SoftWood** "**FinalData**", un database non relazionale, molto semplice (gira anche con soli 512K e con OS 1.3) in grado di importare dati dai vetusti "PenPal", "File IIsg" e "MiAmiga File".

Per contatti: AmigaOberland, In der Schneithohl 5, 61476 Kronberg/Ts., Germany, Tel. +49-6173-65001

Corporate Media

Nonostante tutti si aspettassero di vedere il modulo PC per Emplant, nello stand del distributore tedesco della Utilities Unlimited si è visto invece solo il modulo Mac (giunto ormai alla versione **5.1**). Ci è stato assicurato che il previsto emulatore **PC586DX** sarà presentato al prossimo "World of Amiga" di Londra. Nello stesso stand, interessante poi la nuova versione di "**PhotoWorX Pro 3.0**" per tutti gli Amiga con drive CD, software che legge i **PhotoCD** della Kodak. La novità era però rappresentata da "**Portfolio CD**", l'unico software esistente per Amiga in grado di leggere i dischi Kodak nel nuovo formato **Portfolio** che può contenere immagini, suoni ed animazioni.

Corporate Media, Bodekerstrassee 92, 30161 Hannover, Germany. Tel. +49-511-661041/43, tel. +49-511-962013/25.

DTM

Viste presso il distributore tedesco della **GVP** tre nuove schede **PCMCIA** per Amiga 1200: la **A1200-Spectrum**, la prima scheda **EGS** con risoluzione fino a **1280x1024** ad **8 bit** per il modello base di Amiga; la **I-Card**, un

A destra è visibile la pianta del complesso che ha ospitato l'annuale fiera di Colonia tenutasi dal 4 al 6 novembre scorsi. Nella pagina precedente è riportato il logo ufficiale della manifestazione.

adattatore Ethernet (anche per A600) **SANA-2** compatibile; ed infine la **CardCam-VideoIN**, un digitalizzatore a 24 bit in tempo reale, disponibile anche con software Mac e PC.

Per saperne di più: DTM, Dreiherrenstein 6a, 65207 Wiesbaden-Auringen, Germany. Tel. +49-6127-99550, fax +49-6127-66276.

Il distributore italiano dei prodotti GVP è: RS, Via Buozzi 6, 40057 Cadriano (BO), Tel. 051-765563, fax 051-765568, BBS 051-765553.

Electronic Design

Un unico stand riuniva **Electronic Design** e **ProDAD**. Nutrita la linea di prodotti Electronic Design: il genlock **Neptune**, il **PAL/Y-C genlock**, il digitalizzatore **FrameMachine** e, novità, il **TBC-Enhancer**.

Visto anche il sistema hardware e software per l'editing audio-video chiamato **Cavin**, realizzato in collaborazione con ProDAD. Della ProDAD erano illustrate la versione **2.5** di "**Adorage**", software per effetti video, e la versione **professional** di "**ClariSSA 3.0**".

Interessante inoltre il nuovo titolatore professionale "**Monument Titler**", un programma che si candida a divenire un valido concorrente del mitico "Scala MultiMedia" grazie sia alla sua interfaccia intuitiva che per le opzioni presenti. Tra le tante: completo **multitasking**; supporto per font **Intellifont** con rescaling automatico al cambio di risoluzione; editing contemporaneo di più pagine; supporto per animazioni **SSA**, ed un antialiasing definito perfetto. Il tutto ad un costo di 249 DM.

Electronic Design, DetmoldStrasse 2, 80935 Munchen 45, Germany. Tel. +49-89-3515018, fax +49-89-3543597.

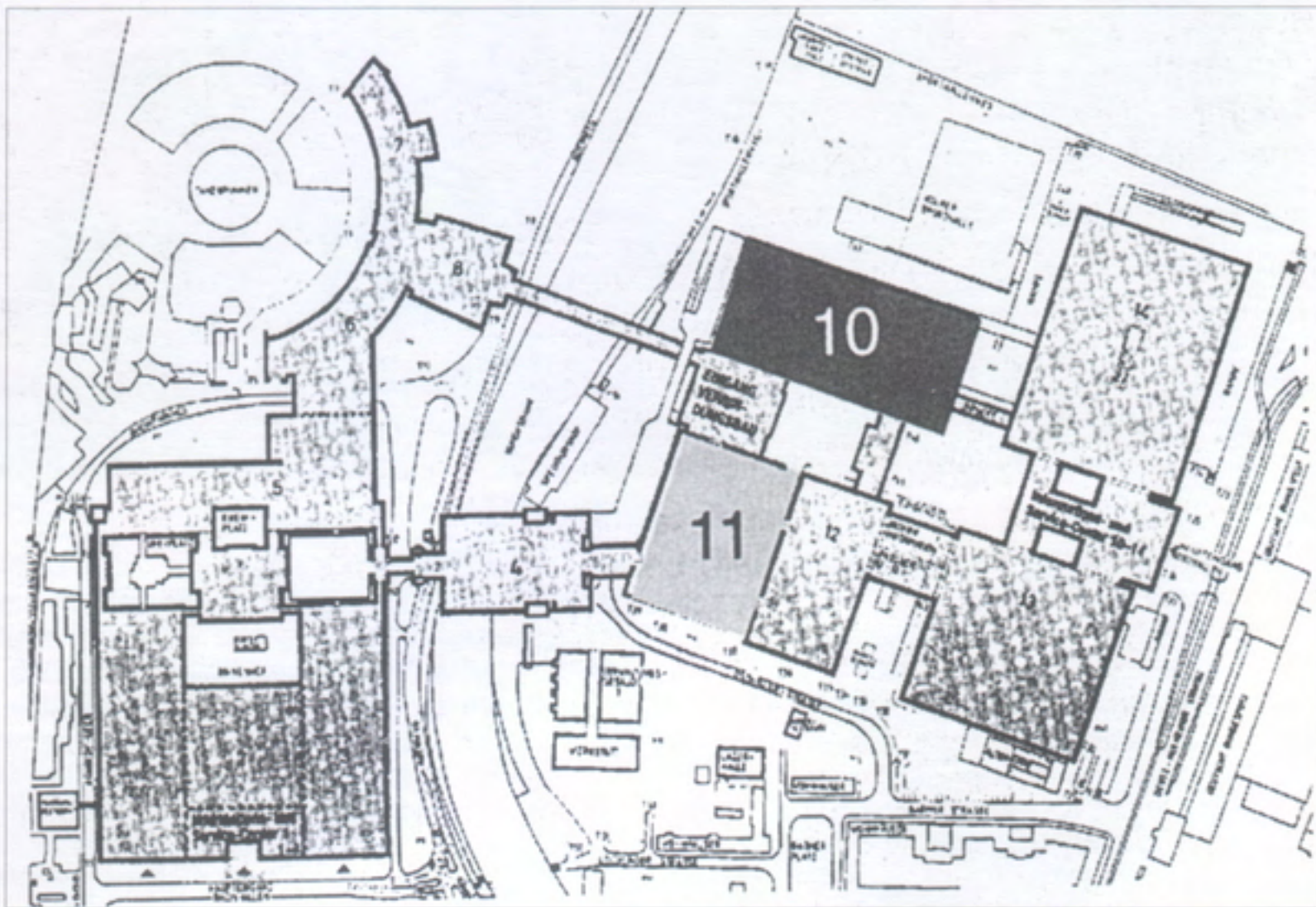
ProDAD, Feldelestrasse 24, 78194 Immendingen, Germany. Tel. +49-7462-6903, fax +49-7462-7435.

Eureka

Della Casa olandese è la nuova versione di **Communicator**, l'insieme hardware e software che consente di collegare un CD32 a qualsiasi Amiga e che permette di leggere dischi **PhotoCD**, **Audio** e **MPEG** (con la scheda FMV di Commodore). La versione **II Lite** consta solo di un cavo di collegamento e del relativo software mentre **Communicator II**, la versione completa, incorpora anche una porta **MIDI** ed un adattatore per tastiere Amiga 3000/PC AT.

Eureka, Adsteeg 10, NL-6191 PX Beek(L), The Netherlands. Tel. +31-46-370800, fax +31-46-360166.

Ingenierurburo Helfrich & SCALA

Ed ecco un'altra scheda grafica, questa volta targata Ingenierurburo Helfrich: la **Piccolo SD64**. Adatta a qualsiasi Amiga con slot **Zorro II/III**, è basata su di un chip **SVGA** a **64 bit** ed offre risoluzioni fino a **1024x768** a **24 bit**, e fino a **1600x1200** ad **8 bit** (interlacciati); ha la possibilità di essere espansa con l'aggiunta di moduli, tra cui i **genlock**.

La scheda è basata sullo standard **EGS** e viene venduta nelle configurazioni a **2** o **4 MByte** con software di emulazione Workbench, driver per i più diffusi programmi, e con il software di painting (non particolarmente impressionante) "**PicoPainter**".

Notata anche la scheda di compressione **JPEG VideoCruncher** la quale, oltre che fungere da digitalizzatore in tempo reale a 24 bit, funziona da **Picture In Picture (PIP)** qualora sia presente una scheda grafica Piccolo.

Peggy Plus (venduto anche da SCALA, come "**Scala MD100**") è invece uno stupendo decodificatore **MPEG** per **Amiga 2000/3000/4000** dotato di interessanti caratteristiche: basato su di un chip **C-Cube** offre, oltre alla decodifica real-time MPEG con audio stereo a **16 bit**, un **genlock** integrato per miscelare il video MPEG con il segnale video di Amiga, **audio multiplexer** e ben **128 K DRAM** di buffer per sincronizzare l'audio ed il video MPEG. A corredo viene fornito un modulo **EX** per ScalaMM ed un player MPEG.

E' stata inoltre presentata la nuova versione di "**Scala Multimedia**": **Scala MM400** supporta ora **MPEG**, **datatype** (e quindi qualsiasi formato grafico per il quale sia stato sviluppato un modulo), nuovi strumenti di disegno, nuovi effetti grafici, dissolvenze e transizioni.

Ingenierurburo Helfrich, Am Wollelager 8, D27749 Delmenhorst, Germany. tel. +49-4221-120077, fax +49-4221-120079.

Irsee Soft

La nuova versione 3.0 di "**Turbo Print Professional**" è il fiore all'occhiello di questa Casa tedesca: sono stati migliorati il supporto colore (con stampa di immagini a **24 bit**) e quello bianco e nero (perfetti i 256 toni di grigio, anche su comuni stampanti a getto d'inchiostro), e sono forniti nuovi e migliorati driver per **Epson Stylus**, **HP DeskJet** e **Canon BJ**,**BJC**.

Interessanti inoltre "**Picture Manager**", un catalogatore di immagini, e "**Pelican Press**", un originale software per stampare biglietti d'auguri, semplici poster, calendari e così via.

Irsee Soft, Meinhard-Spisse-Platz 2, 87660 Irsee, Germany. Tel. +49-8341-74327, fax +49-8341-12042.

MacroSystem

Stand tra i più affollati quello della tedesca MacroSystem che vantava i suoi ottimi prodotti: la scheda grafica **Retina Z3**, la scheda audio a 16 bit **Toccata** e la nuova versione della scheda digitalizzatrice V-Lab.

La **VLab-Motion** può costituire il cuore di un sistema di editing non lineare, basato su di un chip di decodifica **JPEG** che necessita di hard disk veloce (e capiente). Viene venduta, completa di software, a circa 2.000 DM.

MacroSystem, Friedrich-Ebert-Strassee 85, 58454 Witten, Germany. Tel. +49-2302-80391, fax +49-2302-80884.

Distributore per l'Italia dei prodotti MacroSystem: DB-Line, V.le Rimembranze 26/c, 21024 Biandronno (VA). Tel. 0332-819104, fax 0332-767244, BBS 0332-767277.

Maxon Computer

Come sempre ostinata nel presentare software esclusivamente in lingua tedesca (non è stato possibile sapere se e quando usciranno versioni internazionalizzate), la **Maxxon** ha sciorinato tutto il proprio ampio catalogo.

Usciti di produzione "MaxonPaint" e "MaxonWord", scendono nell'arena il database relazionale "**MaxonTwist**" e "**MaxonTools**", risposta tedesca allo strapotere di "Directory Opus" (del quale è uscita la versione **5**).

Ecco quindi i cavalli di battaglia della casa: il compilatore "**MaxonC++**" giunto alla versione **3.0** (compatibile con l'"**AT&T C++ 3.0**"), "**MaxonBasic 3**", e "**MaxonCad 2.5**".

Interessante anche la nuova vesione del pacchetto di ray tracing "**Maxon Cinema 4D 2.0**", dotato di un'ottima interfaccia utente e di caratteristiche che, almeno sulla carta, nulla hanno da invidiare a quelle di programmi più blasonati.

Ospite dello stand, l'artista **Tobias Richter** che come ogni anno vendeva una videocassetta

di animazioni da lui realizzate con questo prodotto, tutte di ottima qualità e bellezza.

Maxxon Computer GmbH, Industriestrasse 26, 65760 Eschborn, Germany. Tel. +49-6196-481811, fax +49-6196-41885.

M.O.M Computersystem

Il distributore tedesco della **U.S. Cybernetics** presentava, finalmente, la scheda transputer **Warp System** basata sul chip della **InMos**.

La scheda base ospita un solo transputer a **30 MHz** (ed offre circa **35 MIPS** di potenza) con **4 MByte** di RAM. La potenza è aumentabile collegando tramite un box esterno fino a dieci moduli in parallelo. Tramite il sistema operativo fornito, "**Warp OS**", e grazie a driver opportuni (per ora sono disponibili solo quelli per "**Aladdin 4D**" e la beta della versione per "**Real 3D**") è possibile disporre di una stazione di calcolo eccezionalmente potente e di costo moderato, in grado di abbattere i tempi di rendering di fattori inimmaginabili (dalle 10 alle 100 volte) rispetto ad un "povero" Amiga 4000.

M.O.M Computersystem, KolnerStrasse 149-151, 40227 Dusseldorf, Germany. Tel. +49-211-9778899, fax +49-211-7802227.

Stefan Ossowski's Schatztruhe

Altra esposizione immancabile. Tra i prodotti della nota linea, le raccolte "**Aminet CD**" **3** e **4**, e la collezione completa dei **Fish CD**.

Come ormai è tradizione, era presente a firmare i propri gioielli il signor **Fred Fish** in persona e, novità, c'era anche il curatore della raccolta "**Aminet**", **Urban Muller**. La gente ha fatto man bassa della nuova versione dello spreadsheet "**TurboCalc 3.0**" (in versione tedesca; la versione inglese è ancora ferma, per ora, alla **2.0**).

Stefan Ossowski's Schatztruhe, Veronikastrasse 33, 45131 Essen, Germany. Tel. +49-201-788778, fax +49-201-798447.

Village Tronic

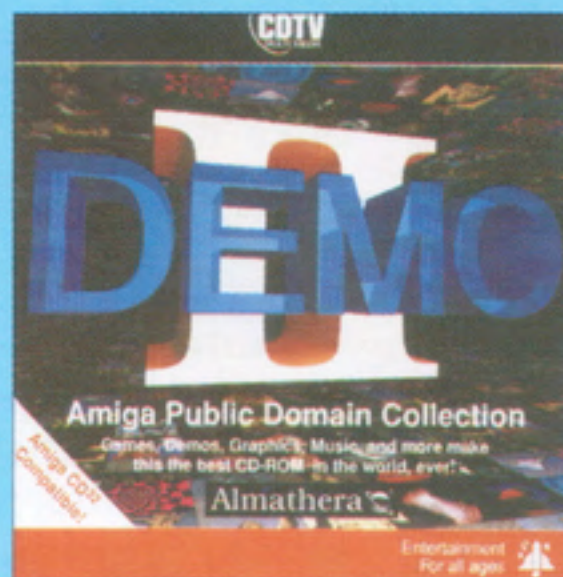
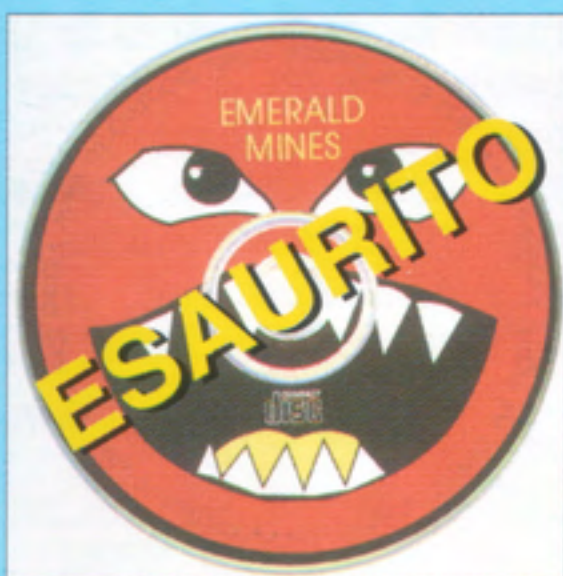
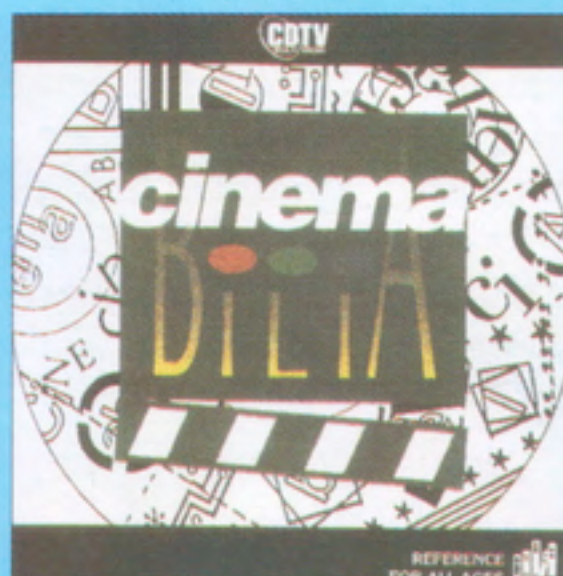
In uno stand ben organizzato era esposta come sempre l'intramontabile scheda grafica **Picasso II** (probabilmente la scheda grafica per Amiga con il miglior supporto software e la migliore integrazione con il sistema operativo) accompagnata dall'encoder **Pablo**, nome significativo per una scheda che converte l'uscita SVGA della Picasso in un segnale videocomposito PAL compatibile.

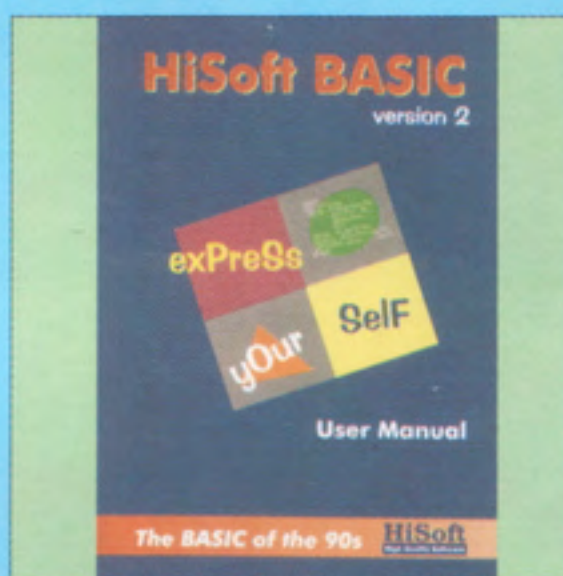
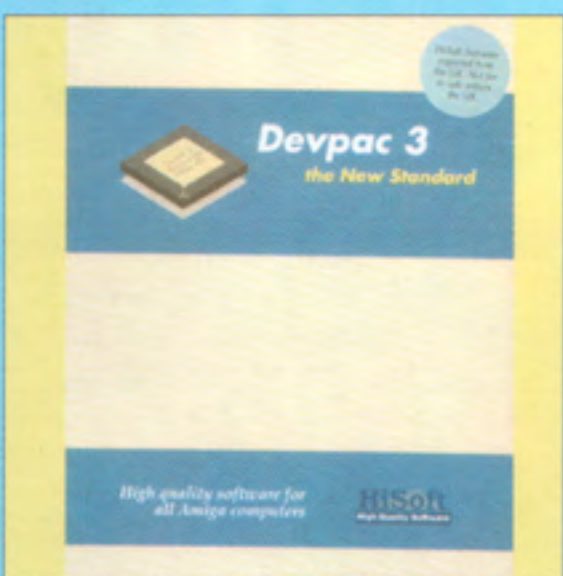
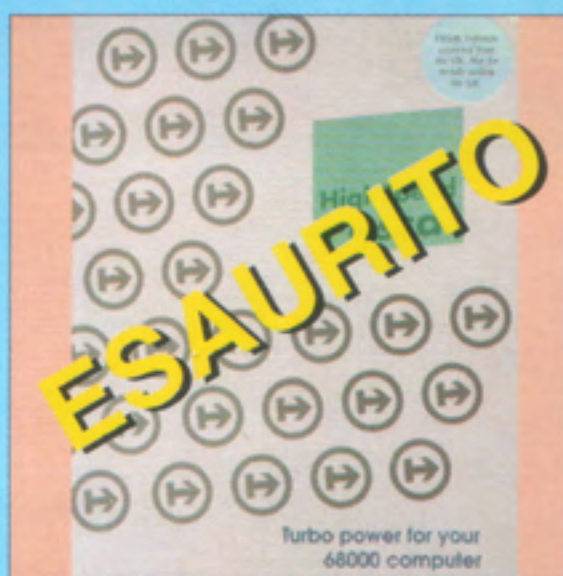
Altre novità: la versione professionale dello splendido player di animazioni "**MainActor Professional**" (che passa così dal mondo PD a quello commerciale) le cui peculiarità sono il supporto per formati di animazione "alieni" (tra cui i file di tipo **AVI** e **FLI**) e quello di schede grafiche a 24 bit. Non mancano anche altre novità nelle funzionalità del programma.

Visto ed apprezzato inoltre il software di rete "**AmiTCP**" nella sua nuova veste commerciale e nell'attuale ultima versione **4.0** compatibile **SANA-2**.

Village Tronic, Wellweg 95, D-31157 Sarstedt, Germany, Tel. +49-5066-70130, fax +49-5066-701340.

Il distributore per l'Italia dei prodotti marcati Village Tronic è: Euro Digital Equipment, Via Dogali 25, 26013 Crema (CR), Tel. 0373-86023, fax/BBS 0373-86966.

PHOTOLITE: Un programma su **CD-Rom** che rende il vostro Amiga dotato di lettore di CD in grado di leggere e visualizzare i Photo CD Kodak.
Compatibile con qualsiasi Amiga con chipset AGA, WorkBench 2.04+ ed almeno 3Mb di memoria, oppure con un Amiga CD32.
Lire 119.000 (compatibile CD32)

DEMO 1: Per gli amanti della grafica e delle animazioni; 32 Mb di immagini; centinaia di immagini e demo di giochi e programmi di ogni genere; circa 1000 moduli musicali.
Lire 59.000 (compatibile CDTV)
DEMO 2: Incredibile: oltre 100 giochi PD pronti all'uso; decine di animazioni; circa 6000 sample sonori IFF; tantissime immagini a 24 bit; oltre 2000 moduli musicali Protracker con player; centinaia delle migliori demo e intro...
Lire 59.000 (compatibile CDTV)

EMERALD MINES: Riuscirai a raccogliere tutti gli smeraldi, ad evitare gli ostacoli e a raggiungere l'uscita prima che scada il tempo? Questa nuova versione su **CD-Rom** di un classico gioco arcade contiene oltre 10000 livelli (l'equivalente di 120 floppy disk).
Per uno o due giocatori. Compatibile con Amiga, CDTV e CD32.
Lire 49.000

CINEMABILIA: il dizionario multimediale del cinema su **CD-Rom** contenente le informazioni su 24000 film, 21000 attori e 6000 registi. E' possibile conoscere anno di produzione, genere e nazione dei film, vederne il manifesto o ascoltarne la trama, avere la biografia di attori e registi, la loro eventuale foto, la filmografia dettagliata accompagnata da musiche originali. Tutto il testo è in italiano. Compatibile CDTV e CD32.
Lire 179.000

NOW THAT'S WHAT I CALL GAMES, Volume 1: Cento giochi di tutti i generi raccolti in un solo **CD-Rom** per Amiga, CD32 e CDTV: arcade, strategia, rompicapi, avventure, platform game, simulatori, sport, giochi di società e tanti altri ancora in un'antologia all'insegna del divertimento.
Lire 59.000 (compatibile CDTV)

HISOFT BASIC 2: Il nuovissimo ambiente di programmazione in Basic per Amiga, compatibile con tutte le versioni di sistema operativo dalla 1.3 in su. Contiene compilatore editor e debugger; supporta pienamente il chipset AGA e il Workbench 3.x; il linguaggio è compatibile con AmigaBasic e con il Basic Microsoft per PC MsDos. Comprende un manuale di 640 pagine con esempi e tutorial, oltre a tantissimi sorgenti dimostrativi .
Lire 199.000

HISOFT DEVPAC 3: Il leggendario Assembler per Amiga, l'ambiente ideale per programmatori professionisti e principianti con il quale sono stati realizzati i software più famosi. Comprende editor, assembler, linker e debugger, un manuale originale di oltre 300 pagine, sorgenti dimostrativi, tutti i necessari file Include del sistema operativo e una guida di riferimento alla programmazione Assembly del Motorola 68000.
Lire 179.000

HIGHSPEED PASCAL: Un compilatore Pascal per Amiga progettato per essere compatibile al massimo con il TurboPascal 5.0 per PC MsDos.
L'ambiente integrato comprende un versatile editor a finestra e un compilatore velocissimo (oltre 20000 linee di codice al minuto) per produrre programmi eseguibili del tutto indipendenti.
Contiene manuali e numerosi sorgenti dimostrativi.
Lire 249.000

COMMUNICATOR: Utilizza il tuo CD32 come un lettore di CD-Rom per il tuo Amiga o PC! Può essere usato per leggere file da CD-Rom o per inviare ed eseguire programmi Amiga sul CD32.
PhotoCD: Visualizza i PhotoCD Kodak sul CD32 a 16 milioni di colori tramit[illegible] software PhotoLite incluso.
Presentazioni: Realizz[illegible] [illegible]vo[illegible]re presentazioni con CD [illegible] tracce video CD, dissolvenz[illegible] [illegible]zioni, controllan[illegible] [illegible]cuzione tramite Amiga.
AGA [illegible] [illegible]nebuffer: Visualizza immag[illegible] 16 milioni di colori su qualsiasi Amiga, sfruttando il CD32 come Framebuffer. Potrete visualizzare immagini AGA anche con un semplice Amiga 500, 2000 o 3000. Supporta anche il formato GIF.
Video Digitale: Funziona da Genlock video

per sovrapporre testo ad immagini digitali MPEG, con dissolvenze (richiede il modulo FMV per CD32).
Seriale veloce: un'interfaccia seriale ultraveloce permette di collegare il Communicator a qualsiasi Amiga o PC a velocità fino a 115200 baud.
Supporto per Scala: per [illegible]e suonare tracce music[illegible] CD Audio o visualizzare CD Vide[illegible]tamente dall'interno di[illegible]ultimedia (richiede il modulo S[illegible]).
Inte[illegible]DI e tastiera: il Comm[illegible]cator comprende un'interfaccia MIDI completa (MIDI IN/OUT/THRU) per pilotare drum machine e strumenti musicali da Amiga o CD32. Permette inoltre di collegare al CD32 una tastiera Amiga tipo A2000, A3000 o A4000.
Lire 259.000 (richiede CD32)

I disk drive di Amiga, fin dall'apparizione del primo modello, il 1000, erano stati creati per poter formattare i dischetti ad una capacità (elevata per quei tempi) di 880 Kbyte.

Solo con l'introduzione del nuovo sistema operativo di Amiga e dei modelli A4000 e (in qualche raro caso) A3000, la Commodore permise finalmente agli utilizzatori di questo ottimo computer di memorizzare su di un solo dischetto magnetico da tre pollici e mezzo una quantità di dati di 1760 Kbyte, esattamente il doppio di quella consentita da un normale drive.

L'innovazione è stata naturalmente molto ben accolta, soprattutto considerando che i "rivali" PC e Mac si erano avvicinati a questa possibilità da tempo: i PC infatti, per esempio, montavano già di serie drive ad alta densità da 1,44 Megabyte.

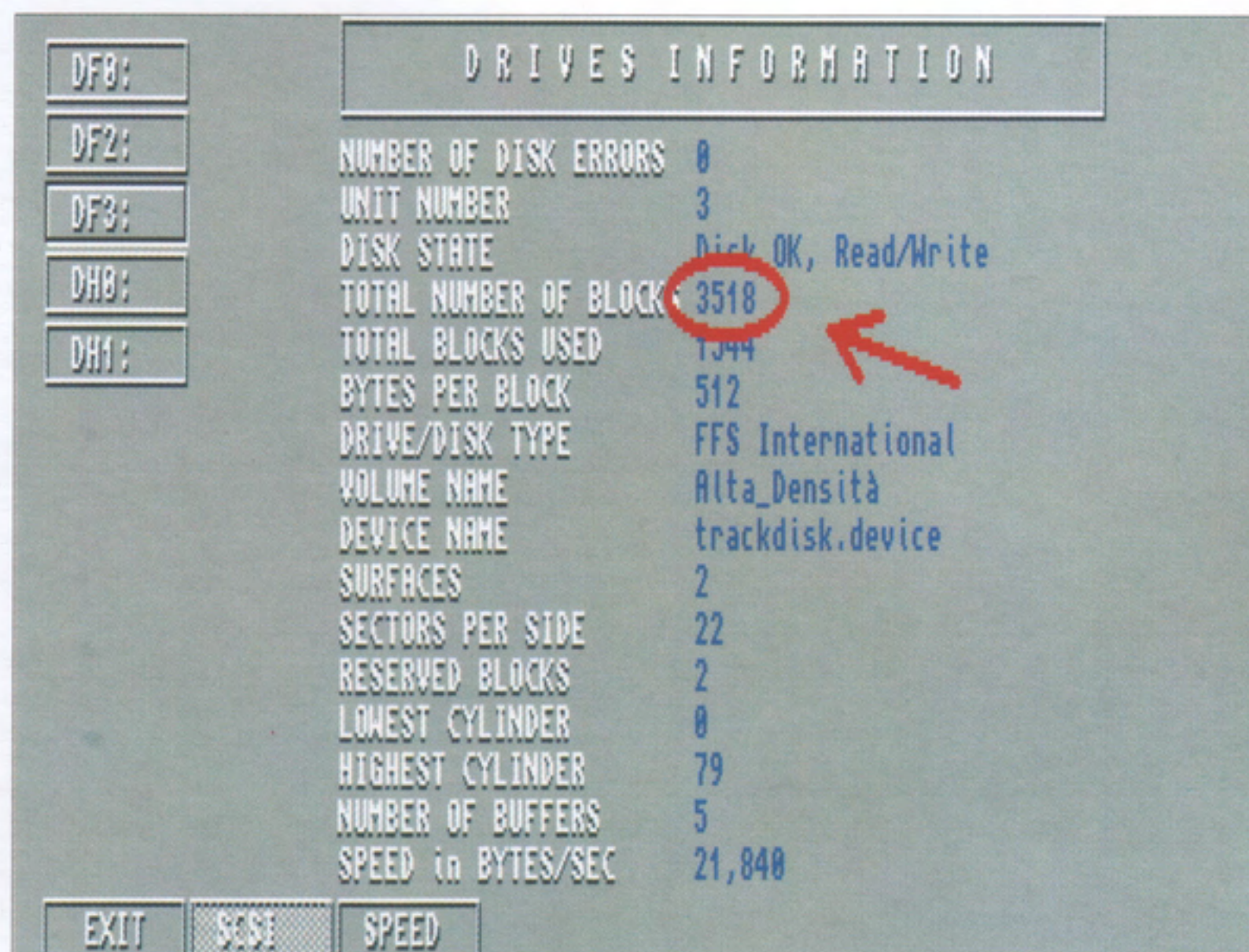
Purtroppo però Commodore non ha pensato ai possessori degli altri modelli di Amiga, ai quali era impedito di fatto, anche cambiando sistema operativo, di usufruire di tale risorsa.

La lacuna è stata colmata per fortuna da diverse case produttrici di hardware per Amiga che hanno prodotto disk drive esterni in grado, una volta accoppiati almeno alla versione 2.04 del sistema operativo, di formattare i dischetti alla densità di 1,76 Megabyte; tra queste figura la Logica, azienda italiana operante nel settore hardware, che presenta il drive Galaxy del quale ci occupiamo in queste pagine.

SPACCHETTIAMO IL GALAXY

La confezione, molto robusta, reca sui lati in italiano ed in inglese le cinque caratteristiche principali del drive: minimo ingombro, scatola in metallo, interruttore on/off, connettore passante, facile installazione.

Quanto a quest'ultimo punto, bisogna dire che il drive risulta di così facile installazione che... non viene fornita alcuna istruzione per

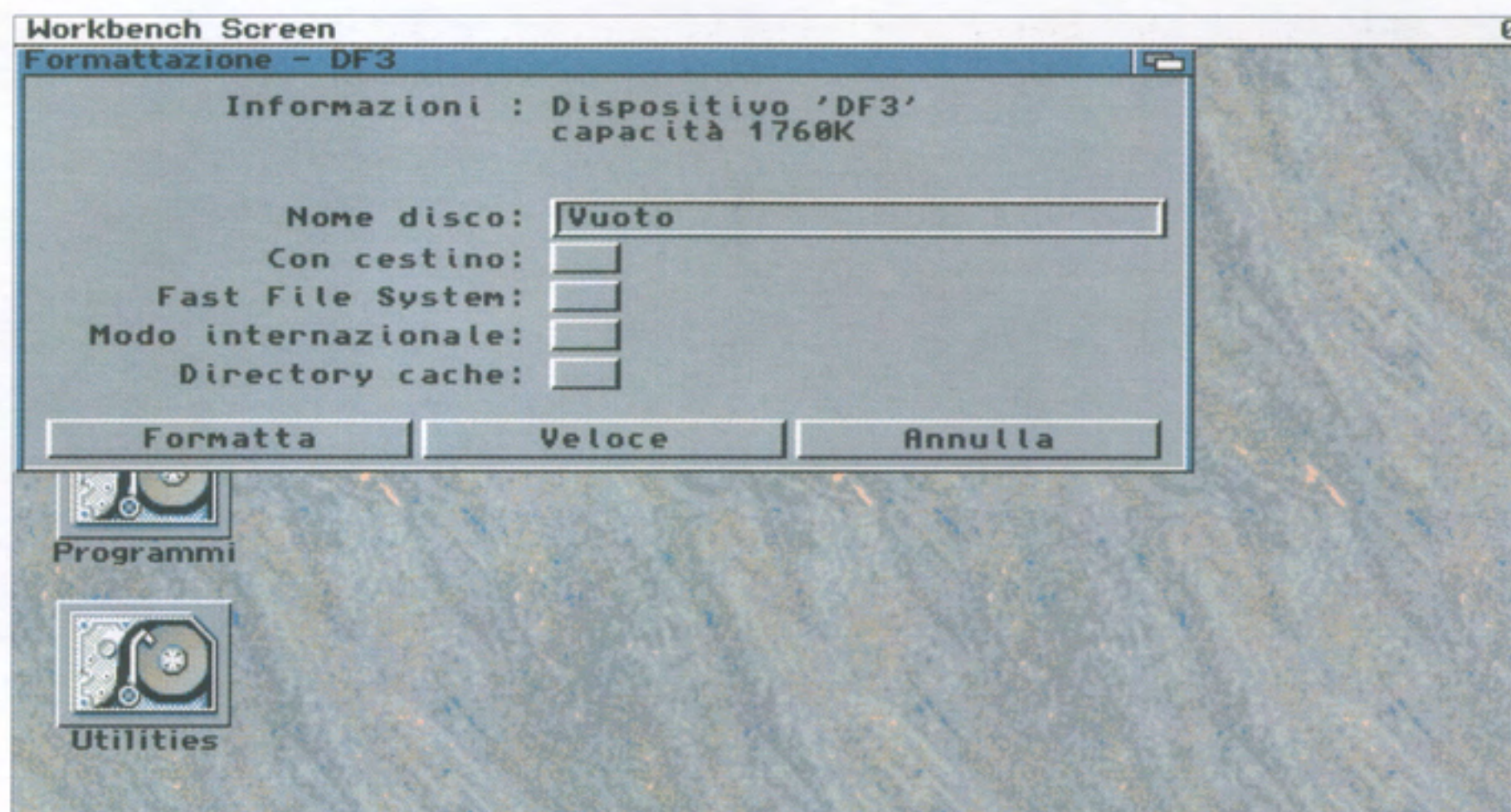
GALAXY L'ESTERNO AD

Fra i tanti ormai in commercio, abbiamo testato per voi un buon drive esterno ad alta densità di fabbricazione italiana, di pochissimo ingombro e facilissimo da installare, con il quale è possibile formattare dischetti a 1,76 Megabyte con sistema operativo 2.0 o superiore.

di Luca Danelon

Anche il comando Format riconosce senza problemi il formato ad alta densità, permettendo così di ottenere una capacità formattata di 1,76 Megabyte. La figura nella pagina precedente riporta la schermata, tratta dal programma di benchmark "SysInfo", che evidenzia il numero di blocchi di un dischetto ad alta densità: come si può constatare, sono esattamente il doppio di quelli di uno a bassa densità.

```
Workbench Screen
Formattazione - DF3
        Informazioni : Dispositivo 'DF3'
                       capacità 1760K

          Nome disco: [Vuoto]
         Con cestino: [ ]
    Fast File System: [ ]
  Modo internazionale: [ ]
     Directory cache: [ ]

  [Formatta]   [Veloce]   [Annulla]
Programmi
Utilities
```

HD DRIVE ALTA DENSITA'

installarlo!! All'interno della confezione, infatti, oltre al drive avvolto in un sacchetto protettivo di plastica, non si trova null'altro.

L'installazione del drive consiste in effetti soltanto nell'infilare la presa nell'apposita porta drive sul retro del computer oppure nell'eventuale presa passante uscente da un altro drive.

Riteniamo però che sarebbe stato comunque più corretto allegare almeno un foglio esplicativo delle caratteristiche del drive e del suo funzionamento, o che perlomeno contenesse l'indicazione che il drive richiede il sistema operativo 2.0 o superiore per funzionare come drive ad alta densità.

Curiosamente poi proprio questa ultima caratteristica, la capacità cioè di formattare dischetti a 1,76 Megabyte, non viene pubblicizzata se non da una minuscola etichetta presente in un angolo, che reca peraltro solo la dicitura "DD-HD 880-1760K", non facilmente comprensibile al profano che si è avventurato da poco nel mondo informatico.

Il drive Galaxy viene riconosciuto automaticamente da tutti i sistemi operativi: per utilizzarlo però come drive ad alta densità bisogna possedere come minimo la versione 2.0 del SO di Amiga. Solo da questa versione infatti il trackdisk.device, la struttura che si occupa della gestione dei drive, riconosce automaticamente il drive e permette di formattare i dischetti ad alta densità. Si possono naturalmente utilizzare anche i comuni dischetti a bassa densità, che vengono riconosciuti subito dal drive.

Durante la prova è risultato evidente che un dischetto ad alta densità, dotato cioè di due fori, se formattato da un normale drive a bassa densità non viene letto correttamente dal drive Galaxy, che cerca invece di leggerlo come dischetto ad alta densità e, non riuscendovi, lo qualifica come non-DOS, non consentendo così di leggere i dati memorizzati.

L'inconveniente è evidentemente dovuto al fatto che il drive si affida esclusivamente al rilevamento del foro aggiuntivo presente sui dischetti ad alta densità, senza analizzare il contenuto del dischetto stesso.

A parte questo problema, il drive ha sempre funzionato egregiamente totalizzando molti punti a proprio favore: primo fra tutti, la silenziosità del suo motore, che rende quasi impercettibile il rumore prodotto dal movimento della testina quando si sposta da una traccia all'altra.

Altra caratteristica degna di lode e rispondente a quanto pubblicizzato sulla confezione è l'ingombro davvero minimo del drive stesso: la sua lunghezza è di soli 17 cm, ottenuta grazie al collegamento diretto dell'interfaccia esterna con il connettore del drive.

Infine, il cavo ha una lunghezza ideale ed è dotato di un connettore facilmente inseribile, fornito lateralmente di due comode viti che lo assicurano stabilmente al computer.

Per quel che riguarda l'utilizzo pratico giova anche ricordare che è possibile, utilizzando particolari filesystem (per esempio il CrossDOS fornito a partire dal sistema operativo 2.1), leggere e scrivere su dischetti ad alta densità in formato MS-DOS, il che risulta particolarmente utile se ci si trova nella necessità di dover trasferire notevoli quantità di dati da un sistema all'altro.

Grazie poi al continuo sviluppo di software di emulazione Macintosh di vario tipo, è ora anche possibile leggere su Amiga il formato proprio dei dischi Mac ad alta densità.

Il giudizio finale su questo prodotto tutto italiano è decisamente positivo: il drive Galaxy infatti, oltre che presentare caratteristiche che costituiscono ormai uno standard irrinunciabile, può vantare capacità di formattazione ad alta densità.

Peccato per quell'unico difetto relativo all'assenza di documentazione che potrebbe, agli occhi dell'utente alle prime armi o ai digiuni in materia di installazioni, costituire un grosso punto negativo.

VALUTAZIONE

PRODOTTO:
Galaxy

PRODUTTORE E DISTRIBUTORE:
Logica, Via Pascoli 7, 33170 Pordenone, Tel. 0434/570376, FAX. 0434/26489

PREZZO:
Lire 235.000 IVA esclusa

DOTAZIONE/MANUALISTICA	47%
PRESTAZIONI	86%
AFFIDABILITA'	89%
FACILITA' D'IMPIEGO	94%
PRESTAZIONI/PREZZO	78%

GLOBALE 85%

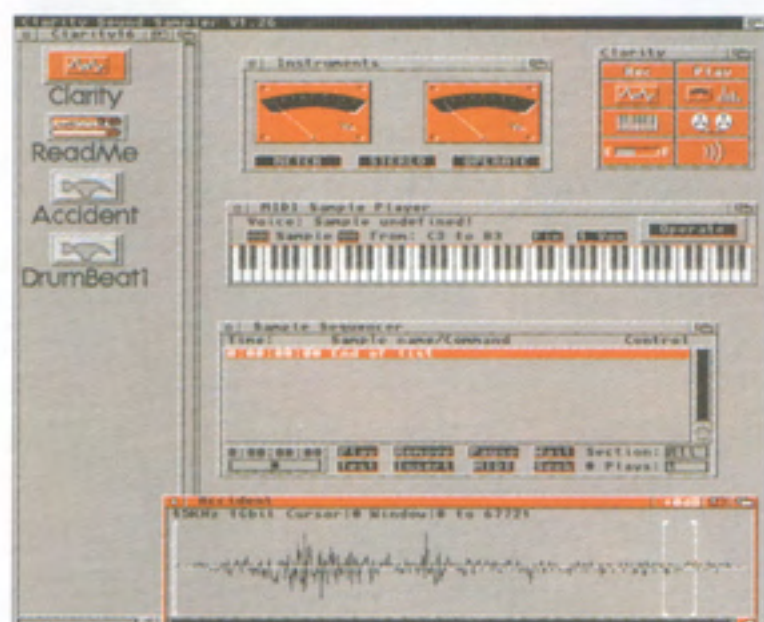
REQUISITI H/S:
OS 2.04 o superiori.

PREGI:
La solidità e le ridotte dimensioni. La silenziosità. L'integrazione con il sistema operativo e la totale compatibilità con il formato ad alta densità di Amiga. La possibilità di lettura dei filesystem MS-DOS e Macintosh attraverso appositi programmi. La semplicità di installazione.

DIFETTI:
La totale mancanza di qualsiasi istruzione sull'installazione e sulle caratteristiche del prodotto. Il prezzo un po' elevato rispetto alla media.

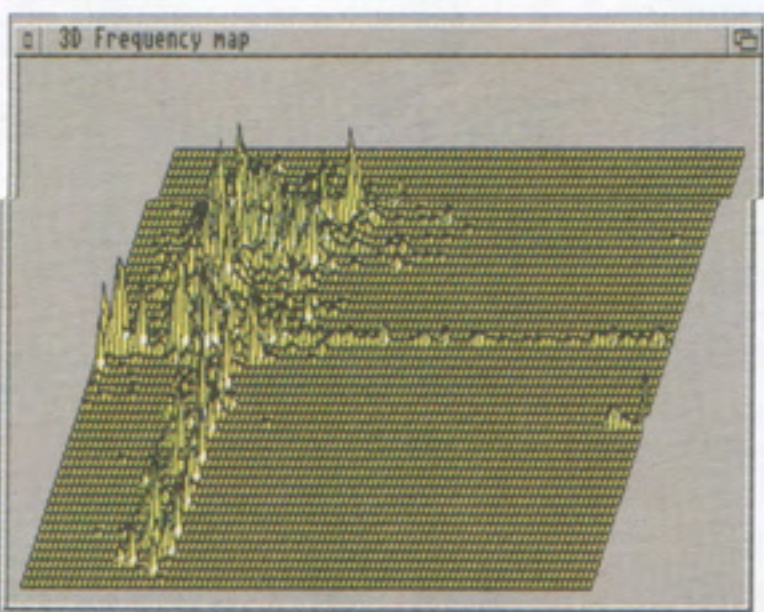
Clarity 16

Con la strabiliante qualità della tecnologia audio a 16 bit, il campionatore **Clarity 16** comprende due convertitori Analogico/Digitale e Digitale/Analogico a 16 bit che consentono la digitalizzazione in **stereo**.

Sono comprese anche due uscite Phono per la connessione ad un amplificatore o ad un mixer. La qualità audio in uscita non ha niente da invidiare ai migliori Compact Disc: la frequenza di campionamento raggiunge i **44.1 KHz** a 16 bit in stereo (lo standard per la masterizzazione del segnale audio).

L'hardware si collega a qualsiasi modello di Amiga (dotato di almeno 1MB Ram) tramite la porta seriale e la porta parallela: le due porte vengono utilizzate contemporaneamente per un più alto controllo del segnale audio.

CLARITY 16 comprende anche un'**interfaccia MIDI** compatibile con la maggior parte del software di sequencing esistente, per il controllo di tastiere o altri strumenti musicali. Il MIDI menu trasforma Amiga in un emulatore di tastiera MIDI multitimbrica.

Il software supporta le funzioni di editing audio standard ed avanzate, oltre ad una serie di effetti speciali applicabili in tempo reale (come Echo, Flange, Reverb, Chorus e Distortion), **Digital Filtering** (Band Pass, Low Pass, High Pass e Band Stop) e risintetizzazione dei campionamenti a qualsiasi frequenza. Il monitoring degli ingressi audio è possibile attraverso **oscilloscopi stereo**, Mono/Stereo FFT (Fast Fourier Transforms) o VU Meter, tutti in tempo reale.

CLARITY 16 = lire 389.000

Video Master

Un digitalizzatore audio e video in tempo reale per Amiga. **VideoMaster** consente di digitalizzare immagini monocromatiche direttamente da una telecamera o da un videoregistratore fino a 25 frame al secondo, oppure a colori o in scala di grigi (la digitalizzazione da telecamera a colori richiede l'uso di uno splitter RGB).

La sezione audio permette di campionare i suoni **in tempo reale**, in sincrono con le immagini. Il software comprende funzioni di editing e sequencing video per la creazione di filmati.

Create i vostri **demo** personalizzati: le sequenze video possono essere memorizzate su disco ed eseguite liberamente mediante un **player** liberamente distribuibile fornito con il pacchetto.

Richiede almeno 1 Mb di memoria. La versione per Amiga 500 ed Amiga 500 Plus si collega allo slot di espansione laterale del computer; la versione per Amiga 600 e 1200 si col-

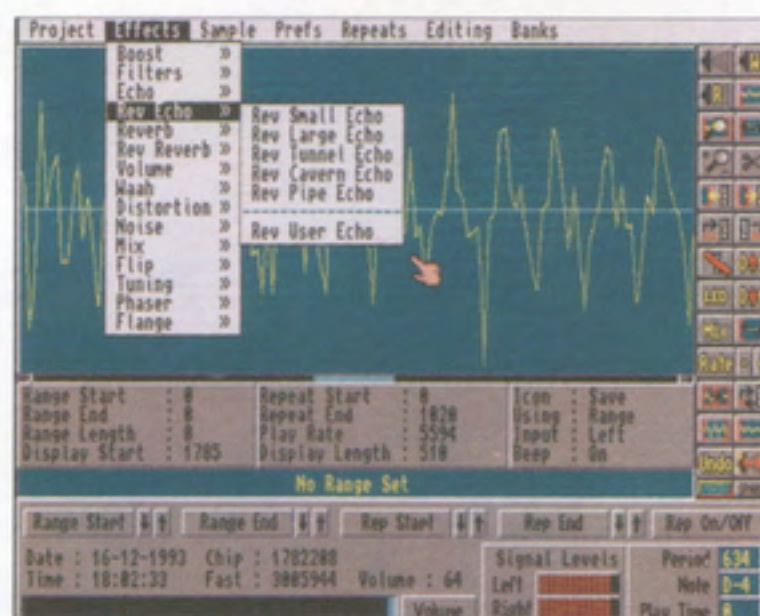
lega allo slot **PCMCIA** e supporta i modi grafici **AGA**, digitalizzando fino a 64 colori/256 livelli di grigio.

VIDEOMASTER (A500/500 plus) = lire 199.000
VIDEOMASTER AGA (600/1200) = lire 239.000
COLORMASTER (splitter RGB) = lire 179.000

I prodotti MicroDeal sono distribuiti da COMPUTERLAND, C.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano. Tel. 02-76.00.17.13 Fax 02-78.10.68 Tutti i prezzi sono IVA inclusa

MegaloSound

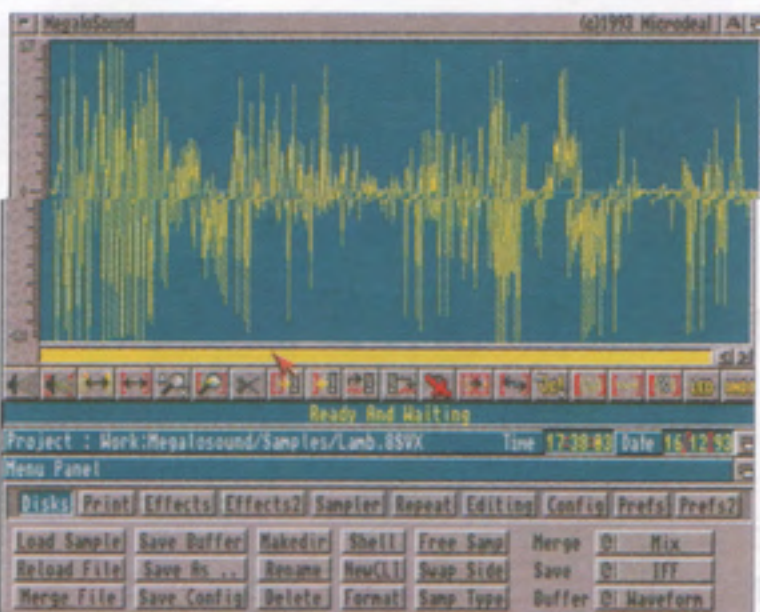
Questo campionatore audio offre una qualità sonora eccezionale ad un prezzo imbattibile. **MegaloSound** si collega alla porta parallela di qualsiasi Amiga dotato di almeno 1 Mb di memoria e digitalizza in stereo ad **8 bit** di risoluzione. Su un Amiga 500 standard si possono campionare suoni a frequenze fino a 70KHz (mono) e 39KHz (stereo); su un Amiga 1200 si arriva fino a 56KHz in stereo.

Il software di MegaloSound offre una vasta gamma di effetti speciali (reverb, echo, flange, phaser, modulation, distortion, chorus,

portamento, repitch, filtri passa-alto e passa-basso, bass & treble boost, etc.), molti dei quali applicabili in tempo reale al segnale audio.

L'interfaccia utente del software MegaloSound è personalizzabile, risultando di uso intuitivo ed immediato: sono comprese funzioni di stampa delle forme d'onda, un analizzatore di frequenza in tempo reale e comode funzioni di cut & paste. Tutti i sample possono essere salvati in formato IFF o Raw.

MegaloSound consente inoltre il **Direct-to-Disk Sampling**, ovvero il campionamento direttamente su disco (floppy o hard). La durata dei sample ottenibili non sarà più limitata dalla quantità di memoria disponibile. Usando questa opzione la frequenza massima di campionamento varia a seconda della velocità del computer e dallo stato di frammentazione del disco aggirandosi, su un Amiga 1200, intorno a valori di 28KHz (mono) e 21KHz (stereo).

MEGALOSOUND = lire 91.000

G-FORCE 040 COMBO

Il glorioso Motorola MC68040 torna protagonista, installato sulla proposta definitiva della GVP per espandere l'immortale A2000.

di Alessandro Pulpito

Con l'avvento nel '90 del microprocessore MC68040 della Motorola si compiva un notevole salto qualitativo nell'ambito di questa famiglia di CPU, molto più considerevole di quanto fosse stato quello che aveva segnato il passaggio dal MC68020 al MC68030.

Un passo che rientrava peraltro nella filosofia e nella politica tradizionali della Motorola, la quale ha sempre apportato le modifiche tecniche più sostanziali ai processori aventi la penultima cifra della loro sigla pari (68020, 68040 e l'ultimo nato, il 68060) e "semplici" ottimizzazioni, tutt'altro che irrilevanti comunque, su quelli aventi la penultima cifra dispari (68010 e 68030).

Non a caso l'**MC68060** vanta una architettura decisamente all'avanguardia e questo spiega perché non sia stato chiamato MC68050, pur essendo il successore del MC68040.

Attualmente, comunque, se si considera solo ciò che è effettivamente installabile ed utilizzabile da chi possiede Amiga, il 68040 rappresenta il più avanzato microprocessore della Motorola e, grazie alle molte sue caratteristiche, rimarrà "attuale" ancora a lungo nonostante l'avvento di nuove CPU. Va poi detto che il suo costo verrà ritoccato verso il basso non appena il 68060 farà la sua definitiva comparsa sui mercati in seguito alla quale, almeno per i primi mesi, è lecito aspettarsi che il 68040 si dimostri ancora più competitivo del 68060 nel rapporto prestazioni/prezzo.

Nel mondo Amiga il 68040 viene montato, di serie, solo su **A3000T** e su **A4000/40**; nonostante per il mercato Commodore si tratti di un processore relativamente nuovo, esso ha

SYSINFO V3.23 An Amiga System Information Program Written in Assembler
Nic Wilson Software P.O. Box 1164 Toowoomba Qld 4350 Australia

SYSTEM SOFTWARE INSTALLED — LIBRARIES

kickstart	(512K)	$00F80000	V37.175
utility	32BitRAM	$010000EC	V37.3
graphics	32BitRAM	$01000780	V37.35
keymap	32BitRAM	$01003370	V37.2
layers	32BitRAM	$010047E0	V37.7
intuition	32BitRAM	$01004C84	V37.318
dos	32BitRAM	$01012BC8	V37.44

INTERNAL HARDWARE MODES

Clock	CLOCK FOUND
DMA/Gfx	ECS AGNUS - 1Meg
Mode	PAL:High Res
Display	STD DENISE
CPU/MHz	68040 35.60
FPU	68040+68882
MMU	68040 (NOT IN USE)
VBR	$0103217C
Comment	MOTOROLLIN'
Horiz KHz	15.60
EClock Hz	709379
Ramsey rev	N/A
Gary rev	N/A
Card Slot	NO
Vert Hz	50
Supply Hz	50
ICache	ON
DCache	ON
IBurst	ON
DBurst	ON
CBack	ON

SPEED COMPARISONS — EXPAND

Dhrystones	23838 You
A600 68000 7MHz	45.06
B2000 68000 7MHz	34.10
A1200 EC020 14MHz	19.58
A2500 68020 14MHz	11.59
A3000 68030 25MHz	5.15
A4000 68040 25MHz	1.30
CPU Mips	24.88
FPU MFlops	6.31
Chip Speed vs A600	3.17

QUIT MEMORY BOARDS DRIVES SPEED PRINT ICACHE IBURST CBACK DCACHE DBURST ALL

I risultati dei test effettuati da "SysInfo 3.23". Alcuni valori sono indubbiamente esagerati.

in realtà già quattro anni di vita sulle spalle, il che ha permesso alle varie **Progressive Peripherals & Software**, **CSA**, **GVP**, etc. di mettere a punto già da qualche tempo soluzioni hardware avanzate basate su questo chip.

E proprio la **GVP**, rinomata azienda operante in area Amiga fin dal 1988 (la più grande produttrice di periferiche per Amiga in assoluto), è l'artefice della scheda che esamineremo, dedicata esclusivamente agli Amiga **2000** e **2500**, che devono disporre del KickStart **2.04** su **ROM**: la **G-Force**.

La scheda in questione è basata sul Motorola **MC68040** a **33 MHz**, comprendente due **MMU** distinte per i flussi di istruzioni e di dati, una **FPU** più evoluta del 68882 e due **cache** separate, anch'esse rispettivamente per istruzioni e dati, da **4 KB** ciascuna.

La G-Force può ospitare da **4** a **16 MB** o da **16** a **64 MB** (a seconda delle **SIMM** impiegate) di RAM on-board a **32 bit** da **60 ns** di tempo di accesso; integra in un chip custom **VLSI** un controller **SCSI** (compatibile con lo standard **SCSI II**) molto veloce, con una circuiteria predisposta a rimappare la ROM 2.04 a 16 bit nella RAM della scheda, evitando di impegnare la MMU; aggiunge al sistema una **porta seriale** (con connettore DB a 9 pin) RS-232 compatibile ad alta velocità (fino a **625.000 bps**, bit per secondo), dotata di cache buffer hardware di tipo **FIFO** (first-in-first-out) separati per invio e ricezione dati, ciascuno di **16 byte**, nonché una **porta parallela** (con connettore DB a 25 pin) configurabile in standard **Amiga** o **IBM**, utile ad esempio per collegare una seconda stampante, uno scanner, un plotter, un digitalizzatore, etc.

Infine, offre un **bus di espansione** a **32 bit** estremamente veloce che pone la CPU e la RAM della scheda direttamente in comunicazione con periferiche studiate appositamente per sfruttare la sua notevole velocità di trasferimento (**50MB/s**), consentendo uno scambio di dati esente dalle strozzature del bus Zorro II. Tutto questo in una sola scheda!

LA CONFEZIONE ED IL PRODOTTO

La confezione, rivestita internamente di materiale morbido per proteggere il contenuto da urti e vibrazioni, comprende la scheda (inserita all'interno di una busta antistatica), un cavo SCSI da 25 pin per il collegamento di periferiche SCSI esterne, due mascherine da impiegare con il cavo a seconda dello spazio in cui lo si vuole inserire (in quello coperto dalla piastrina posta accanto a quella dello slot CPU, oppure al posto di una allineata ad uno slot Zorro II), due viti per fissare la scheda alla parete posteriore del computer, due manuali in inglese, il disco contenente il software di gestione della scheda da installare, una cartolina di registrazione da spedire alla GVP, la licenza d'uso del software ed un foglietto con l'elenco delle modifiche apportate all'hardware ed al software a stampa dei manuali ormai avvenuta.

Non c'è traccia invece, purtroppo, di un cavo SCSI a 50 pin per collegare hard disk interni (lo si può comunque trovare nei negozi di elettrotecnica), per cui potreste trovarvi all'ultimo momento a non poter subito sfruttare il controller integrato con il vostro hard disk. Nel caso, potrete comunque ripiegare sul vostro vecchio controller (se l'avete; altrimenti vi rassegnerete ad usare i dischetti) e settare un apposito jumper sulla scheda per "avvertirla" del fatto.

Analogamente, dovrete trovare anche il modo per fissare l'hard disk all'interno del computer, magari nello spazio di un drive da **3.5"**, che andrà quindi perso, oppure nello spazio da **5.25"** (con un apposito adattatore). Sarà possibile anche, al limite, lasciarlo montato su di un controller che magari già possedete, inserito in uno slot Zorro II, e collegarlo invece a quello della G-Force.

DRIVES INFORMATION

DF0: DF1: DH0: DH1: DH2:

NUMBER OF DISK ERRORS	0
UNIT NUMBER	6
DISK STATE	Disk OK, Read/Write
TOTAL NUMBER OF BLOCKS	10360
TOTAL BLOCKS USED	6192
BYTES PER BLOCK	512
DRIVE/DISK TYPE	Fast File System
VOLUME NAME	System2.0
DEVICE NAME	gvpscsi.device
SURFACES	2
SECTORS PER SIDE	33
RESERVED BLOCKS	2
LOWEST CYLINDER	1
HIGHEST CYLINDER	157
NUMBER OF BUFFERS	34
SPEED in BYTES/SEC	1,172,903

EXIT SCSI SPEED

"SysInfo" riporta un transfer rate di quasi 1.2 MB/s con una meccanica Quantum LPS52S: pur trattandosi di un hard disk molto lento, il risultato è alquanto lusinghiero.

La soluzione migliore sarebbe però senz'altro quella di acquistare, separatamente dalla scheda, anche un apposito **kit** (sempre targato GVP) per montare l'hard disk direttamente sul lato posteriore della scheda stessa. Il kit comprende una base metallica da fissare all'acceleratrice, la quale funge da supporto per l'hard disk; un cavo SCSI da 50 pin perfettamente dimensionato; un altro cavo per alimentare l'hard disk (passante, cioè che permette di avere sempre due connettori di alimentazione di hard disk liberi); le viti necessarie, ed un foglio di istruzioni stranamente senza illustrazioni, anche se chiaro (a patto di conoscere l'inglese).

Per spendere qualche parola sui manuali notiamo che il primo, rilegato a spirale, è dedicato all'installazione ed alla descrizione dell'hardware e del software, mentre il secondo, rilegato a spilli, guida l'utente all'impiego di "FastPrep" e di "ExpertPrep", le due utility fornite adibite al set-up degli hard disk. In generale la documentazione è completa, curata e dettagliata, contiene numerose illustrazioni e presenta interessanti appendici dedicate ad approfondimenti tecnici.

LA SCHEDA DA VICINO

Esaminando da vicino la scheda (ad 8 strati) si riconosce subito, se non altro per le generose dimensioni e per il colore caratteristico, il chip **MC68040**; su di esso sono montati un dissipatore di calore ed una ventola alimentata dalla scheda stessa oppure dall'alimentatore di Amiga (a seconda della revisione della scheda).

Seguono poi, in ordine di appariscenza, i quattro banchi della memoria i quali ospitano solo **SIMM DRAM** proprietarie GVP da 60 ns (molto veloci, dunque) in moduli da 4 MB o da 16 MB per banco per un totale possibile, come si è già accennato, di 16 MB o di 64 MB, a seconda dei moduli impiegati (che non possono mai essere mischiati).

System Information For: This Machine
CPU Type: 68040 CPU Clock Frequency: 33.0 MHz Inst Cache: ENABLED ICache Burst: --------
FPU Type: 68040 FPU Clock Frequency: 33.0 MHz Data Cache: ENABLED DCache Burst: --------
MMU Type: 68040 MMU Current Status: DISABLED Write Alloc: -------- 040 Copyback: ENABLED
Supervisor Stack Address: $0103CA3C AIBB Stack Location: $0110887C PS Frequency: 50 Hz
Exception Vector Location: $0103217C System E-Clock Freq: 709379 Hz VB Frequency: 50 Hz
OS Kernel Image Location: $00F80000 OS Version/Revision: 37.175 (2.x) OS Quantum: 4
System Display Type: NTSC Video Graphics Chip: 1 Meg Agnus Display Chip: Orig Denise
System Memory/Board Node Information Total Usable System Memory: 5.00 MBytes
SYSTEM MEMORY NODE INFORMATION
Memory Node Index: 1 of 2 Memory Node Name: GVP 32-bit RAM
Memory Node Address Range: $01000000--$01400000
Memory Node Total Size: 4.00 MBytes Memory Node Priority: +7
Memory Node Bus Port Width: 32 Bit Memory Node Type: FAST
CPU/Memory Access Latency Index: 4.2 (Lower = Better)
Memory Nodes
Expansion Boards
Library Nodes
Next Previous

Informazioni sulla memoria on-board fornite da "AIBB". Si noti il basso indice di latenza (più è ridotto, minore è il tempo che intercorre tra la disponibilità di un ciclo di memoria ed il successivo) rispetto ad un A3000 (6.1) e ad un A4000 (8.1).

Gli incrementi sono quindi possibili a 4 o 16 MB per volta, non meno.

E' presente inoltre un chip **VLSI** ("Very Large Scale Integration", ovvero ad altissima scala di integrazione) che integra il sistema "FaaastROM" (non è un errore di battitura) GVP ed il veloce controller per hard disk.

L'ultimo integrato di rilievo che si fa notare è il **DPRC**, "DMA Peripheral and RAM Controller", il controller che si occupa di gestire gli accessi in DMA alla RAM a 32 bit da parte del controller SCSI integrato.

Un buon numero di **jumper** costella la superficie libera da integrati; essi sono da modificare a seconda della propria configurazione ed in accordo con gli avvertimenti del manuale: ovvero, si eviti di chiudere o di aprire indiscriminatamente jumper la cui manipolazione è riservata ai laboratori GVP, pena il rischio di causare danni al prodotto.

Dalla mascherina posteriore fanno capolino la **porta seriale** ad alta velocità, avente buffer separati di trasmissione e di ricezione dati da 16 byte ciascuno, e quella **parallela**, configurabile in standard Amiga o IBM con un apposito jumper (varia solo la presenza o meno di una tensione di 5V sul pin 14 della porta).

Girata la scheda, ecco due connettori a pettine che costituiscono il **bus di espansione** a 32 bit ad alta velocità che mette direttamente in comunicazione la CPU e la RAM della scheda con qualsiasi periferica studiata per supportarlo e sfruttarlo. Fino ad oggi è stata prodotta solo una scheda di questo tipo, ora fuori produzione, ed è piuttosto improbabile, visto l'attuale spostamento generale di interesse verso le macchine AGA e Zorro III, che in futuro ne vengano realizzate altre: si tratta della **GVP EGS-110/24**, una scheda grafica ad alte prestazioni, dove con questo termine si intende sopratutto un'elevatissima velocità resa possibile, tra le altre cose, anche appunto da questo bus diretto da circa 50 MB/s. Ma

Panoramica ottenuta con "AIBB" dei valori che indicano, in media, quante volte la "G-Force" è veloce rispetto ad un A600, ad un A1200, ad un A3000 e ad un A4000 (tutti in configurazione standard) nelle operazioni che coinvolgono numeri interi, grafica, e calcoli in virgola mobile.

	G-FORCE	A600NF	A3000-25	A4000-40
EmuTest	13.04	0.54	2.72	8.66
WritePixel	2.33	0.34	1.19	5.16
Sieve	7.49	0.23	2.14	2.70
DhryStone	12.60	0.49	2.75	9.34
Sort	10.73	0.37	2.65	7.31
EllipseTest	1.45	0.42	0.98	2.28
Matrix	7.53	0.27	2.76	4.40
IMath	6.50	0.12	2.11	4.86
MemTest	3.77	0.36	2.38	1.27
TGTest	1.29	0.47	0.91	1.79
LineTest	0.77	0.58	0.62	1.09
InstTest	10.21	0.57	3.12	5.73
Savage	156.71	0.48	98.68	117.06
FMath	174.39	0.58	13.87	124.15
FMatrix	16.13	0.43	3.08	8.25
BeachBall	65.24	0.39	19.53	76.59
FLOPS	260.87	0.48	33.53	193.77
TranTest	136.23	0.47	47.80	81.25
FTrace	145.76	0.47	57.79	107.83
CplxTest	20.35	0.52	3.66	14.43

In questa tabella sono riportati i risultati dei test comparativi effettuati da "AIBB 6.1"; il sistema di riferimento, avente quindi indice "1.00", è un A1200 standard dotato di chip set AGA, 2 MB di chip RAM e sistema operativo 3.0.

torniamo, come suol dirsi, a bomba. Se dovessimo dare un voto alla qualità costruttiva della G-Force, propenderemmo per un dieci e lode: l'insieme appare assemblato in modo estremamente pulito ed ordinato, senza aggiunte posticce; l'elevata densità dei componenti, a manifestare il desiderio di includere quante più funzioni possibili nel prodotto, e l'alto grado di ingegnerizzazione testimoniano una consuetudine ed una filosofia di lavoro ormai da tempo oggetti di meritato vanto della statunitense GVP.

L'INSTALLAZIONE

Per poter usare la scheda occorre possedere un **A2000** od un **A2500** con il **KickStart 2.04** in **ROM:** G-Force non può funzionare quindi con programmi che rimappano la ROM 2.04 via software, come "Relo-Kick", "ReKick", "SKick", etc.

L'inserimento della scheda nel corpo macchina è piuttosto semplice e, comunque, dettagliatamente descritto nel manuale: prestando attenzione a non toccare con le mani gli integrati (in tecnologia **CMOS**) per evitare eventuali cariche elettrostatiche che potrebbero irrimediabilmente danneggiarli, è sufficiente inserirla nello **slot CPU** avendo cura di non piegarla. Nel caso dovesse presentare difficoltà ad inserirsi tra il pannello frontale e quello posteriore del computer, converrà allentare le due viti superiori che fissano l'alimentatore e flettere la parete posteriore del computer (sempre meglio quest'ultima che la scheda).

Collegati i cavi SCSI interno ed esterno ed il filo del led che segnala l'attività dell'hard disk sul frontale del computer, si può chiudere il tutto ed installare il software sul disco rigido (se presente; altrimenti, il processo di installazione è terminato e si può utilizzare da subito la scheda con i floppy disk). In caso di difficoltà dovute a poca pratica nelle installazioni, ci si può sempre rivolgere ad un **GVP Point** autorizzato.

Vale sempre la pena ricordare, comunque, che eseguire l'installazione aprendo il computer da soli invalida la garanzia di quest'ultimo nel caso essa non fosse ancora scaduta.

Il software viene installato sull'hard disk mediante l'utility "Installer" della Commodore, la quale chiede all'utente anche il permesso di modificare opportunamente la Startup-Sequence per inserirvi i comandi di configurazione da eseguire ad ogni boot. Portata a compimento anche questa operazione, risultano installati sull'hard disk alcuni programmi di utilità e di gestione del nuovo sistema.

UN'OCCHIATA AL SOFTWARE FORNITO

"**FastPrep**" ed "**ExpertPrep**" sono programmi preposti alla preparazione, alla configurazione ed alla formattazione di qualsiasi hard disk secondo i dettami dello **GVPSCSI.device** fornito. Quest'ultimo è compatibile solo in un senso con lo **SCSI.device** standard: più precisamente, se preparate un hard disk con questi due programmi di set up, esso non verrà riconosciuto da altri controller diversi da quelli GVP a meno di riscriverne l'**RDB**. Al contrario, il controller SCSI GVP riconosce lo SCSI.device standard.

I due programmi si differenziano per il fatto che "FastPrep" è indirizzato agli utenti alle prime armi, i quali potrebbero aver bisogno che la macchina svolga per loro alcune operazioni che richiederebbero una certa conoscenza del sistema operativo, mentre "ExpertPrep" sarà preferito da coloro che hanno una certa perizia in proposito e vogliono avere il completo controllo di tutte le operazioni. Entrambi si distinguono per un'esemplare intuitività di utilizzazione.

"**GVPSCSICtrl**" permette di gestire alcune operazioni del GVPSCSI.device mentre questo è in funzione, come ad esempio controllare se sia stata cambiata la cartuccia in un hard disk removibile, oppure verificare che tutti gli hard disk non disponibili al momento dello startup iniziale (comportamento riscontrabile in alcune meccaniche particolarmente datate che richiedono un certo periodo di tempo per raggiun-

Il risultato del test MemTest condotto da "AIBB" ci consente di prendere atto di come non sempre il modo di funzionamento CopyBack migliori le prestazioni del 68040.

gere il regime di rotazione operativo) vengano in seguito effettivamente aggiunti al sistema, e così via.

"**GVPCPUCtrl**" permette di usare la circuiteria dedicata della scheda per rimappare la ROM a 16 bit nella RAM veloce a 32 bit senza impegnare la MMU (che rimane libera per altri programmi che la impiegano, come ad esempio "A-MAX", "Enforcer", "Gigamem" ed altri gestori di memoria virtuale); di spostare il **supervisor stack** dalla chip RAM alla RAM a 32 bit (per gestire molto più velocemente gli interrupt e le operazioni matematiche in virgola mobile), nonché di disattivare la scheda stessa con tutto quello che ad essa è collegato (ovvero MC68040 con FPU e MMU, RAM a 32 bit, controller SCSI, porte seriale, parallela e bus locale ad alta velocità) e di tornare al modo **68000** per motivi di compatibilità con quei programmi che dovessero richiederlo (prevalentemente giochi).

Per inciso, per attivare o disattivare le **cache**, il modo **Burst** ed il modo **CopyBack**, ci si serve del comando standard di sistema, "**CPU**", con i parametri appropriati.

"**GVPSerial**" e "**GVPIOCtrl**" si occupano di configurare le due porte della scheda: è possibile ad esempio decidere se redirigere (e con quale modalità farlo) alle porte della scheda l'output che Amiga invia alle sue due porte standard, la velocità di trasmissione della porta seriale, i protocolli di handshaking, etc.

"**GVPInfo**" è dedicato alla diagnostica dei vari componenti, quali i chip (interessanti gli schemi dei registri di CPU, FPU e MMU), i drive e la memoria, e di altre schede eventualmente installate.

"**MemTest**" controlla, con una serie di scritture e di successive letture in/da varie locazioni di memoria, che tutti i chip di RAM della scheda siano perfettamente funzionanti.

"**InstallGVPPatch**" permette di installare un *patch* qualora vengano riscontrati problemi di perdite di dati in corso di ricezione dalla porta seriale standard Amiga a velocità di trasferimento elevate in seguito alla contemporanea utilizzazione di un controller SCSI particolarmente veloce, come quello integrato sulla scheda: tale patch consente, in molti casi, di porre rimedio a simili situazioni. Va notato che questo non è un problema specifico dell'oggetto della prova, in quanto investe anche molti altri controller, nessuno dei quali può essere accusato di alcunché: le perdite di dati sono da imputare al funzionamento del sistema degli **interrupt** di Amiga in combinazione con l'impiego della porta seriale standard (che possiede un buffer di ricezione di un solo byte). A conferma di ciò, il problema non si verifica invece con la seriale della scheda, che dispone di 16 byte di buffer cache sia in invio che in ricezione dati, quanto basta per renderla molto più affidabile di quella Amiga.

Altri file di supporto essenziali per il funzionamento dei componenti della G-Force, come la "**68040.library**", risultano analogamente copiati nelle appropriate directory. Completa il tutto un file "**ReadMe**" che contiene le note dell'ultimo minuto relative al software fornito.

PRESTAZIONI ED UTILIZZAZIONE

Il manuale riporta, nelle prime pagine, le seguenti performance nominali: **22 MIPS** (milioni di istruzioni al secondo) e **3.75 MFLOPS** (milioni di operazioni in virgola mobile al secondo). Sulla confezione sono invece dichiarati raggiungibili i **25.3 MIPS** ed i **4.3 MFLOPS**, probabilmente riferendosi alla velocità di picco della scheda e non a quella media. Questi valori possono comunque essere incrementati attivando il modo **Burst** del 68040,

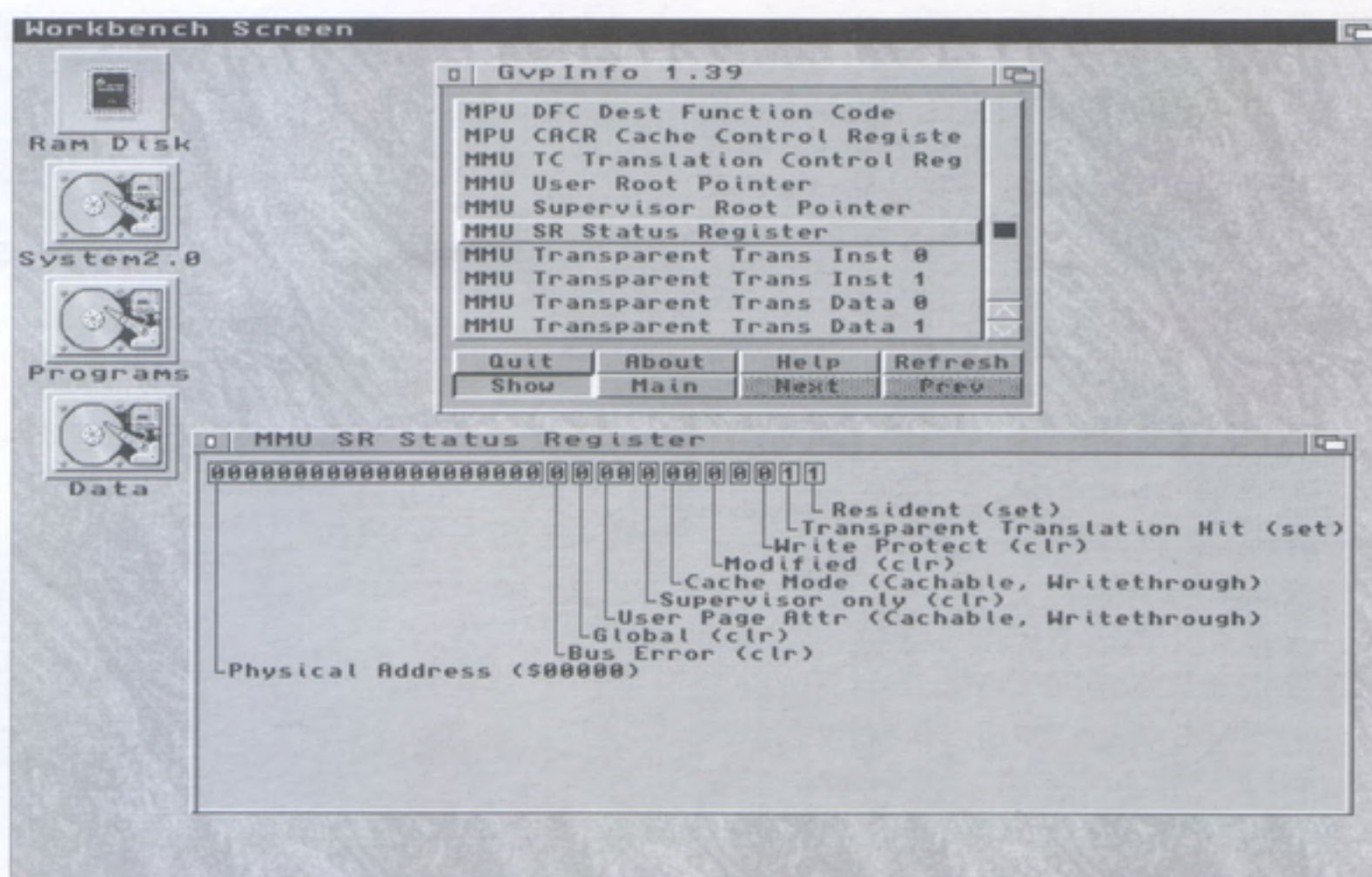
Finestra del programma di autodiagnosi "GVPInfo", che mostra alcune caratteristiche generali della scheda, compresi i vari indirizzi di memoria utilizzati dalla stessa.

Altra finestra di "GVPInfo" che visualizza uno dei numerosi schemi di registro relativi a tutte le unità che compongono il 68040 (CPU, FPU e le MMU): informazioni molto utili soprattutto a che programma in linguaggio Assembly.

riempiendo però prima tutti i quattro banchi di memoria con moduli da 4 MB o da 16 MB (non sono possibili combinazioni ibride), ed agendo su di un apposito jumper.

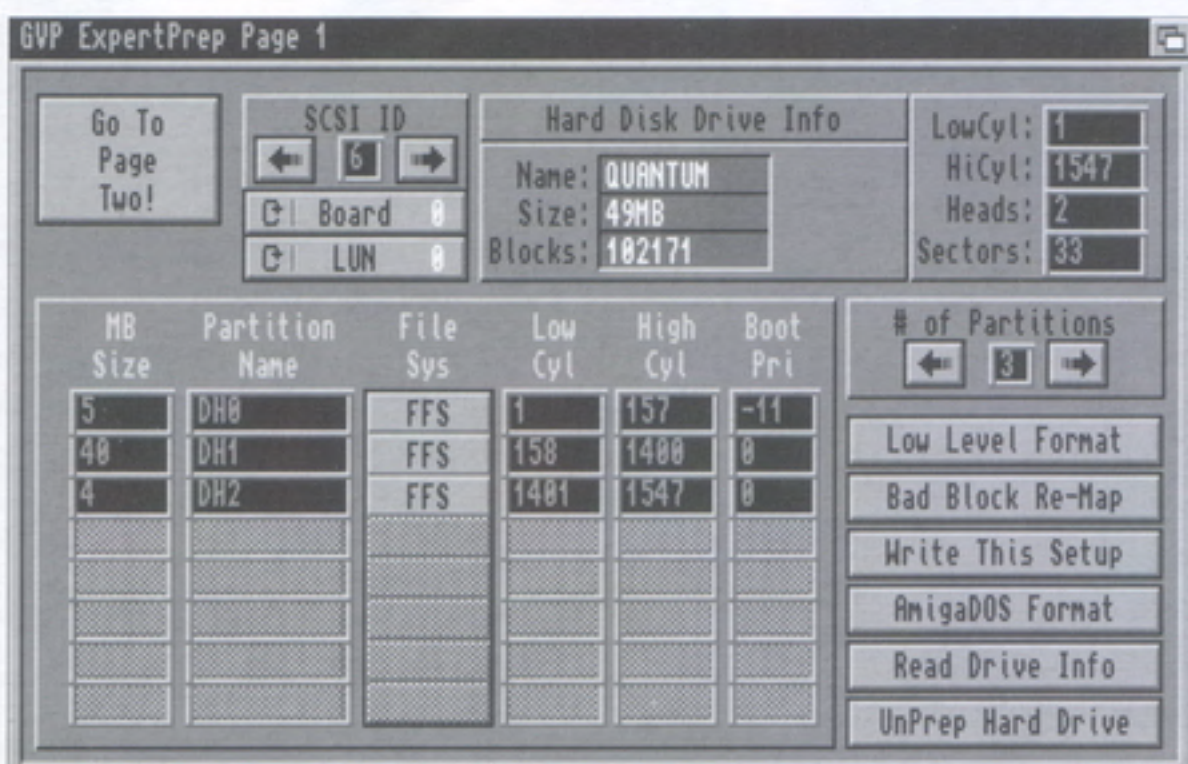
Al di là dei numeri riportati dal produttore, non ci rimaneva altro che verificare in prima persona quanto veramente fosse veloce la scheda, quindi i primi programmi caricati sono stati "**SysInfo 3.23**" ed "**AIBB 6.1**", note utility di diagnostica. I risultati di "AIBB" sono riportati nell'apposita tabella; si noti, tra l'altro, che "SysInfo", come da sua tradizione, esagera con i MHz, i MFLOPS, e con altro. In effetti questo programma, a differenza di "AIBB", non si è mai distinto per la precisione di alcuni rilevamenti.

Proprio nei riguardi di "AIBB" occorre poi fare comunque delle puntualizzazioni.

Innanzitutto, giocando un po' con le cache delle istruzioni e dei dati, con il modo CopyBack e con il tipo di codice impiegato per i test (per 68000 o per 68020 e superiori), ci si può rendere conto del fatto che impostare questi parametri nel modo teoricamente più idoneo a rendere massimamente veloci le elaborazioni della scheda non sempre permette di conseguire i risultati migliori. Per esempio, alcuni test (**MemTest**, **Sieve**, ed altri) fornivano un riscontro decisamente migliore con il CopyBack non attivo. In altri casi, al contrario, era quest'ultimo a costituire una marcia in più per il 68040. Tutto dipende da ciò che il test si prefigge di compiere: conoscendo il criterio di funzionamento del CopyBack, appare normale che, quando è attivo, il sistema sia più lento ad eseguire le operazioni che contraddistinguono, per esempio, **MemTest**. Inoltre, "AIBB" necessita ancora di una messa a punto nell'eseguire alcuni test. Lo ha dimostrato il fatto seguente: disabilitando tutte le cache, impostando il codice per 68000 e la matematica dalle librerie software, il test **FLOPS** ha indicato che la G-Force è circa **333** volte più veloce di un A1200 (significa poco più di **900** volte un A600); attivando le cache, il codice per 68020 e superiori, la matematica del 68040 basata sulle istruzioni della FPU e le routine della "68040.library", ovvero ponendo teoricamente la scheda nelle condizioni migliori di lavoro, essa, sempre nello stesso benchmark, è risultata più veloce di un A1200 "solo" di **260** volte. "AIBB", insomma, va sempre utilizzato ed interpretato con molta attenzione, come del resto tutti i programmi di benchmark per qualsiasi sistema.

Preso atto dunque, con beneficio del dubbio, dei risultati, un fatto oggettivo si è subito manifestato, che il Workbench era diventato qualcosa di nuovo: multitasking considerevolmente velocizzato, finestre con tempi di refresh difficilmente avvertibili (a meno di non mettere veramente a dura prova il blitter), caricamenti da hard disk quasi sempre istantanei, ed amenità del genere.

Il sistema, a parte l'incremento di velocità, sembrava non accorgersi del "cambio della guardia" avvenuto tra le CPU, ed è risultato perfettamente stabile. In ambito Workbench non è stato registrato nessun conflitto tra il sistema operativo, le varie applicazioni lanciate, ed il nuovo arrivato.

In seguito sono stati eseguiti dei test comparativi tra un A2000 equipaggiato con la G-Force ed un **A3000** dotato di **68030** e di **68882** a **25 MHz**, **2MB** di **Chip RAM** e **4 MB** di **Fast RAM**: la generazione di paesaggi frattali con "**VistaPro 3.0**", l'elaborazione di immagini con software di image processing e morphing come "**ImageFX 1.03**" e "**CineMorph 1.02**" e, infine, il calcolo di immagini in ray tracing con "**Real3D 2.35**".

Tutti questi programmi hanno evidenziato un consistente miglioramento delle prestazioni: "VistaPro" ha generato lo stesso paesaggio in **13'55"** sul 3000 ed in **2'41"** sul 2000; "ImageFX" ha applicato il medesimo effetto alla stessa immagine in **24'34"** sul 3000 ed in **5'26"** sul 2000; "Ci-

La prima pagina di opzioni del programma adibito al set-up degli hard disk indirizzato ad utenti esperti: "ExpertPrep".

I risultati del test effettuato con "DiskSpeed 4.1". Per motivi di spazio riportiamo solo i valori ottenuti con memoria FAST e allineamento LONG, i più significativi sulle prestazioni dell'accoppiata tra controller SCSI e memoria installata sulla scheda.

MKSoft DiskSpeed 4.1 Copyright © 1989-91 MKSoft Development

CPU: 68040 OS **Version:** 37.175 Normal Video DMA
Device: DH1: **Buffers:** 40
Comments: GVP A2000 G-Force 040 Combo SCSI Controller

CPU Speed Rating: 4109

Testing directory manipulation speed.

File Create:	35 files/sec	**CPU Available:** 85%
File Open:	72 files/sec	**CPU Available:** 73%
Directory Scan:	230 files/sec	**CPU Available:** 59%
File Delete:	208 files/sec	**CPU Available:** 48%
Seek/Read:	117 seeks/sec	**CPU Available:** 86%

Testing with a 32768 byte, MEMF_ AST, WORD-aligned buffer.

Create file:	308213 bytes/sec	**CPU Available:** 90%
Write to file:	364990 bytes/sec	**CPU Available:** 91%
Read from file:	527207 bytes/sec	**CPU Available:** 86%

Average CPU Available: 83% **CPU Availability index:** 3410

neMorph" ha realizzato un identico morphing in **12'54"** sul 3000 ed in **4'48"** sul 2000.

Come si può notare, l'incremento delle prestazioni è variato da quasi **3** fino a più di **5** volte. Si tenga allo stesso modo presente che nessuno di questi programmi era ottimizzato per il 68040, mentre tutti erano "tarati" per la presenza della più diffusa accoppiata 68030-68881/68882.

Questa annotazione ci porta a parlare dell'ultima prova, quella eseguita con "Real3D", provato sul 3000 in versione ottimizzata per 68030, e sul 2000 in versione dedicata al 68040.

Quest'ultima sfruttava quindi appieno le caratteristiche nuove del '40 rispetto al '30, quali il parallelismo interno portato a livelli incomparabilmente più elevati, l'architettura pipeline molto più spinta e razionalizzata, la previsione dei salti, l'ottimizzazione dei codici e quella automatica del flusso di istruzioni, le cache alquanto maggiorate, etc.

Il confronto ha dimostrato come la velocità di esecuzione dei calcoli raggiungibile da un microprocessore aumenti in modo molto rilevante qualora il codice sia espressamente pensato per esso e, invece, in misura molto meno apprezzabile facendovi semplicemente funzionare programmi sviluppati per CPU meno evolute e che per tale motivo non tengono conto delle successive innovazioni tecniche.

A sostegno di ciò portiamo a testimonianza il fatto che la stessa immagine, per essere "renderizzata" nel medesimo modo (qualitativamente molto elevato: si trattava di un'immagine a 24 bit con i parametri **Antialiasing** e **Subdivisions** portati al massimo), ha richiesto all'A3000 circa **2 giorni e 2 ore**, mentre all'A2000 solo **6 ore** circa, il che significa oltre otto volte meno tempo.

Come nota generale per tutti i test condotti, non deve neppure passare in secondo piano il fatto che il confronto è stato effettuato con un A3000 e non con un A2000 standard. C'è quindi da augurarsi che quanto prima vengano immessi sul mercato sempre più programmi scritti appositamente per il 68040, magari in seguito alla diffusione dell'A4000: attualmente, oltre a "Real3D" sono pochissimi i programmi disponibili anche in versione specifica per 68040.

Va infine detto che anche molti giochi vengono "vitaminizzati" dal nuovo processore, così come diversi programmi matematici, assemblatori, compilatori, ed ogni applicativo in generale: tutti, naturalmente, nella misura in cui tengono conto di eventuale hardware velocizzatore aggiunto.

Un elogio meritano anche le prestazioni del controller SCSI integrato, abbinato ad un hard disk **Quantum ProDrive LPS52S** da **52 MB**, con un *transfer rate* massimo dichiarato di circa **1 MB/s** ed un tempo di accesso medio di **17 ms**, quindi molto lento (praticamente uno dei più lenti SCSI in circolazione): nonostante ciò, "SysInfo" riporta un rispettabile transfer rate dall'hard disk di quasi **1.2 MB/s**.

Un test più articolato in merito è stato condotto con "**DiskSpeed 4.1**", nel quale sono state analizzate le varie combinazioni di tipo di memoria, di allineamento e di lunghezza del buffer di lettura/scrittura: da esso emergono i reali limiti dell'hard disk nella pratica, quando vengono impiegate le routine del **DOS** per leggere e scrivere dati, anziché eventuali routine proprietarie di basso livello (anche se non sappiamo se questo sia il caso di "SysInfo").

Si possono nondimeno apprezzare le elevate percentuali di CPU libera riscontrate che, in presenza di una meccanica che non permette transfer rate maggiori, diventano l'unico indicatore dell'efficienza dello sfruttamento del **DMA** da parte del controller.

Tirando le somme, quest'ultimo è senz'altro sovradimensionato rispetto ad un hard disk così modesto, e può quindi essere tranquillamente accoppiato a dispositivi ben più veloci senza il pericolo di mortificarli.

In generale, possiamo affermare che quando è implicato il calcolo puro, cioè nel momento in cui non entrano in gioco altri fattori quale per esempio la visualizzazione di dati grafici, caso in cui le prestazioni dipendono quasi esclusivamente dai chip custom e dalle librerie grafiche (entrambi più veloci ed evoluti sulle macchine dotate di AGA e del sistema operativo 3.0), un A2000 equipaggiato con questa scheda supera sempre le prestazioni di un A4000 (i test eseguiti con "AIBB" sono molto chiari in questo senso).

Se poi viene aggiunto un acceleratore grafico anche solo discretamente veloce, allora il sistema a disposizione comincia ad essere veramente professionale.

CONSIDERAZIONI FINALI

Il valore tecnologico intrinseco della G-Force è notevole, non c'è alcun dubbio; tuttavia, prima di decidere se valga o meno la pena acquistarla, bisogna considerare anche altri fattori.

Nonostante la sua velocità, la G-Force si inserisce comunque in uno slot CPU che funziona pur sempre a **16 bit** e **7.16 MHz**: ciò significa che, ogni volta che il 68040 deve accedere a qualche risorsa che non sia localizzata su di essa, deve passare attraverso questo "collo di bottiglia" che riduce notevolmente le sue prestazioni. Ecco perché la GVP ha cercato di portare su scheda quante più funzioni possibile: CPU, FPU, MMU, memoria RAM, sistema operativo (copiato dalla ROM alla RAM della scheda), stack pointer, tavola dei vettori di eccezione, controller SCSI, porte seriale e parallela e, non ultimo, il veloce bus locale di espansione per poter collegare altre schede senza "scendere a patti" col bus Zorro II.

Ogni volta che il microprocessore deve accedere a queste risorse, non subisce nessun rallentamento dovuto al bus di Amiga. Il problema sorge qualora si debba, per esempio, visualizzare velocemente dati grafici (funzione estranea alla CPU e propria dei chip custom) e si abbia a disposizione solo l'**ECS** o solo l'**OCS** standard Amiga: in questo caso non c'è processore che tenga e le differenze rispetto ad architetture più recenti ed avanzate come l'**AGA** si fanno sentire.

COMPRARE G-FORCE O NON COMPRARLA?

E' stato fatto un riferimento a quest'ultimo per rispondere ad una domanda che molti utenti di A2000 si pongono da un po' di tempo: vale la pena investire molti soldi in una scheda del genere oppure è meglio passare all'A4000 o ai successivi Amiga? Se non intendete aggiungere in seguito anche una scheda grafica, non pensiate di poter globalmente raggiungere le prestazioni di un A4000, perché ciò che quest'ultimo perde in velocità pura di calcolo rispetto a questa scheda è più che compensato da quello che guadagna per via della sua architettura tutta a 32 bit e della maggiore velocità di **Alice** e **Lisa** rispetto ad **Agnus** e **Denise**.

In definitiva, un A4000 rimane comunque generalmente più veloce di un A2000 equipaggiato con la G-Force. Nel mondo Amiga, non basta avere solo il microprocessore veloce; in questo senso, non vi è analogia con il mondo **MS-DOS**, dove il microprocessore gestisce in prima persona quasi tutte le funzioni della macchina, tra le quali la grafica.

Nel sistema Amiga l'incremento di prestazioni è globale solo se si agisce anche sul chip set, perchè molto viene delegato ad esso da compiere in luogo della CPU. Diverso invece è il discorso se intendete acquistare in futuro anche un acceleratore grafico.

Se però possedete un A2000 e non avete dubbi sul fatto che acquisterete una scheda basata sul 68040, ma siete indecisi su quale scegliere, considerate che la G-Force è effettivamente la più costosa in commercio, ma offre prestazioni superiori ed è più completa di qualsiasi altra concorrente (ricordiamo infatti che riunisce in una singola scheda un sistema completo, senza impegnare un singolo slot Zorro II).

D'altra parte, non è nemmeno corretto, sull'onda dell'infatuazione per un prodotto tecnicamente eccezionale, illudersi che investendo i propri soldi in esso si vada sul sicuro: si tratta di un prodotto che porta con sè le stesse incognite di tutti quelli destinati alla serie 2000, che sempre più sta abbandonando il mondo Amiga.

L'aspettativa di vita e le prospettive di sviluppo denunciano un mercato sempre meno ricettivo di add-on per l'A2000 e questi sono rischi di cui bisogna tener conto.

La scheda G-Force è l'ultima proposta per Amiga 2000 di un'azienda che deve gran parte della sua fortuna a questa macchina, e sembra quasi più un tributo alla sua eccezionale versatilità tecnologica che una operazione puramente commerciale.

VALUTAZIONE

PRODOTTO:
G-Force 040 COMBO

PRODUTTORE:
Great Valley Products, 657 Clark Ave., King of Prussia, PA 19406, 215/337-8770.

DISTRIBUTORE:
R.S., Via Buozzi 6, 40057 Cadriano di Granarolo (BO), Tel. 051-765563, FAX 051-765568, BBS 051-765553

PREZZO:
G-Force 040 con 4 MB lire 2.399.000
SIMM da 4 MB lire 590.000
Kit per hard disk lire 95.000
I prezzi sono comprensivi di IVA.

DOTAZIONE/MANUALI	93%
PRESTAZIONI	96%
AFFIDABILITA'	95%
FACILITA' D'IMPIEGO	91%
PRESTAZIONI/PREZZO	80%

GLOBALE 90%

REQUISITI H/S:
Amiga 2000 o 2500 con Kickstart 2.04 su ROM.

PREGI:
L'enorme incremento di potenza di calcolo del sistema. L'altissima integrazione, in una sola scheda, di funzioni normalmente reperibili in prodotti hardware separati. La presenza di RAM da 60 ns. Il veloce controller SCSI integrato. La grande affidabilità ed integrazione nel sistema dimostrate. La qualità della realizzazione dell'hardware. La grande serietà dimostrata dal produttore in tutto il progetto.

DIFETTI:
I prezzi un po' troppo elevati, rispetto ad altri prodotti simili, della scheda, delle SIMM di RAM aggiuntive e del kit per il montaggio dell'hard disk. L'assenza, nella confezione, di un cavo SCSI a 50 pin.

Il dischetto di AmigaByte contiene programmi, utility, giochi, sorgenti, immagini, font, moduli musicali ed altro materiale di pubblico dominio o shareware. Ogni programma è corredato dalla sua documentazione originale ed è distribuito senza alcuna modifica o variazione rispetto alla versione rilasciata dal suo autore.

Al fine di offrivi il maggior numero possibile di programmi, i file inclusi nel dischetto di AmigaByte sono memorizzati in formato compresso (mediante l'utility shareware "**LhA**") e devono necessariamente essere installati su altri floppy disk o su hard disk prima di poter essere usati. La procedura di installazione è guidata tramite l'utility standard "**Installer**" ed avviene in maniera automatica, richiedendo all'utente soltanto il nome del disco o della partizione di destinazione.

Il disco di AmigaByte non è *bootabile*, ovvero non può essere usato per avviare il sistema: dovrete quindi accendere il computer e far partire il **WorkBench** utilizzando una **copia** del dischetto WorkBench standard fornito in dotazione ad Amiga oppure effettuando il boot da hard disk (se presente).

Se il boot viene effettuato da dischetto, occorre che sulla copia del Workbench utilizzata vi siano almeno **100Kb** di spazio disponibile per l'installazione di librerie necessarie per il corretto funzionamento di alcuni programmi.

Per installare i programmi di AmigaByte occorre inserire il dischetto in un drive dopo aver caricato il WorkBench e fare doppio click sulla sua icona. Apparirà sullo schermo una finestra contenente due icone, denominate "**Leggimi**" e "**Installa**". La prima, se clickata due volte, mostra alcune brevi informazioni relative al dischetto; la seconda avvia la procedura di installazione vera e propria.

L'utility "Installer" mostra, all'avviamento, una finestra contenente alcune opzioni: *Install for Real* oppure *Pretend to Install*. La prima, selezionata automaticamente, conferma che l'installazione deve effettivamente avere luogo; la seconda invece fa in modo che l'installazione sia solo simulata. Ovviamente, per poter installare i programmi, occorre lasciare attivata l'opzione *Install for Real*.

La successiva richiesta *Log all Actions to* seguita dalle tre opzioni *Printer*, *Log File* e *None* determina se deve essere creata una trascrizione delle operazioni effettuate da "Installer": il valore prestabilito è *None* (nessun log), e conviene lasciarlo così.

Per procedere con l'installazione basterà dunque selezionare **Proceed**. A questo punto verrà richiesto il nome del disco o della partizione di hard disk nella quale installare i programmi di AmigaByte. Il valore prestabilito proposto da "Installer" è **Work:**, il nome standard della partizione di lavoro su hard disk. Chi non possedesse un hard disk e desiderasse installare i programmi su floppy dovrà clickare nel riquadro, cancellare la scritta *Work:* e scrivere il nome di un floppy **precedentemente formattato** (ad esempio **Empty:**, oppure Vuoto:). Importante: il nome deve essere scritto SENZA virgolette e seguito da due punti (ovvero Empty: e non "Empty" o "Empty:"). Ricordate inoltre di scrivere il NOME del disco e non del drive (cioè Empty: e non DF0:).

Clickando su Proceed verranno visualizzati, dopo qualche istante, i nomi di tutti i programmi contenuti nel disco di AmigaByte: occorre selezionare tramite il mouse quelli che si desiderano installare. I possessori di hard disk potranno tranquillamente selezionarli tutti, mentre coloro che effettuano l'installazione su floppy disk dovranno avere l'accortezza di selezionare soltanto quelli le cui dimensioni non superano lo spazio disponibile sul disco destinazione. Accanto ad ogni programma è indicata la dimensione (in kilobyte) richiesta.

Una volta terminata questa selezione, basterà fare click su **Proceed** ed inserire o togliere il disco di AmigaByte dal drive man mano che il programma "Installer" lo richiederà.

Al termine dell'installazione, il disco o la partizione selezionata come destinazione conterrà un cassetto chiamato AmigaByte: al suo interno troverete i cassetti e le icone dei programmi installati, pronti per l'uso.

Un'avvertenza: i programmi, la loro documentazione e le relative icone sono forniti così come vengono distribuiti dagli autori shareware, senza alcuna modifica. Se aprendo un cassetto non riuscite a vedere alcuna icona, provate a selezionare l'opzione **Mostrare Tutti i file** del menu **Finestre** del **Workbench**. Se clickando su un'icona appare un messaggio di errore che avverte che un certo programma non è stato trovato, controllate che il nome del **Programma Associato** (Default Tool) a quell'icona esista veramente e si trovi nel percorso indicato.

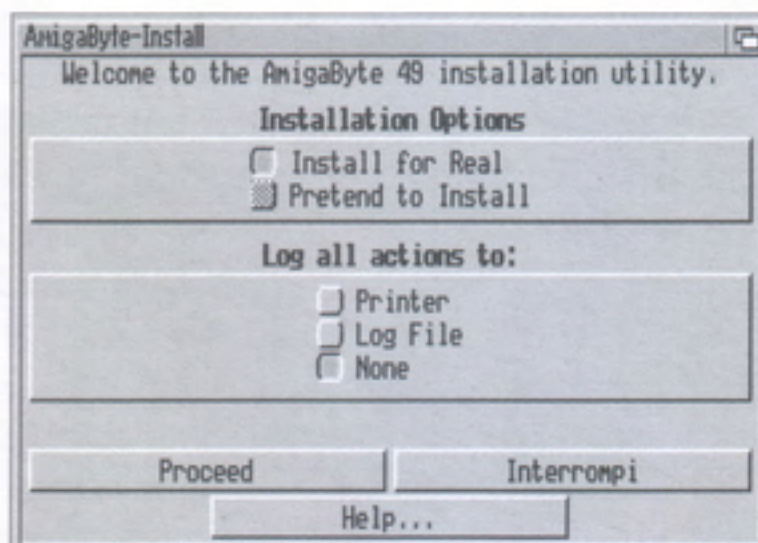
Nel caso abbiate difficoltà con l'installazione o il funzionamento di un programma potete farcelo presente e tenteremo (per quanto ci è possibile) di aiutarvi: il nostro servizio di consulenza tecnica telefonica risponde ogni **mercoledì pomeriggio** presso la redazione di AmigaByte dalle 15 alle 18, al numero 02-78.17.17. AmigaByte sostituisce qualsiasi dischetto il cui mancato funzionamento sia dovuto a **difetti di fabbricazione e/o duplicazione**. È sufficiente rispedire i dischetti difettosi alla redazione, allegando una lettera nella quale siano chiaramente specificate in stampatello le seguenti informazioni:

1) Nome, cognome ed indirizzo completo
3) Numero del dischetto (ad esempio AMIGABYTE 52).

Prima di rispedire il dischetto, accertatevi che i problemi non derivino da errori o inesattezze nel caricamento o nell'esecuzione dei programmi: in particolare, leggete sempre le istruzioni allegate per determinare se essi non richiedano particolari accorgimenti per il caricamento (espansioni di memoria, speciali librerie o font, versioni avanzate di sistema operativo, etc).

Gli errori di caricamento dovuti a difetti del supporto magnetico sono sempre segnalati da messaggi di errore di lettura dei dati, seguiti dalla dicitura "Read/Write error" o "Errore di lettura/scrittura".

Ricordiamo che eventuali problemi di funzionamento e blocchi del sistema con la comparsa di messaggi di errore di tipo "Software Failure" sono relativi a problemi di carattere software e NON a difetti del dischetto.

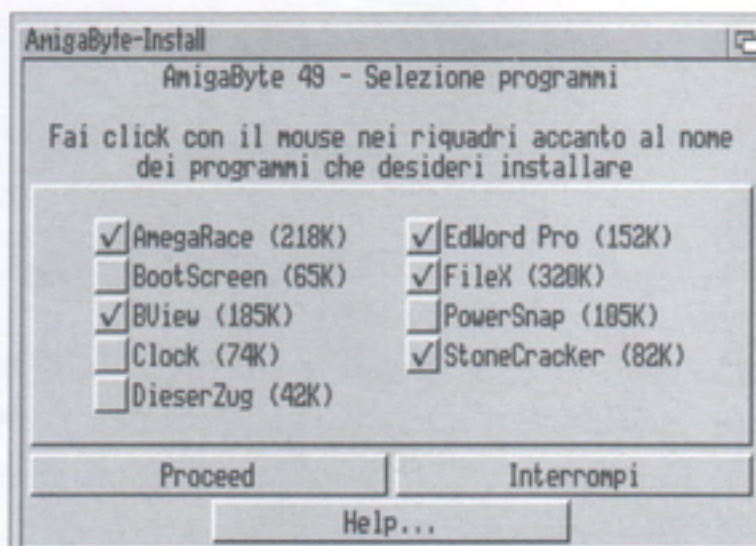
Pertanto in questi casi la sostituzione del dischetto da parte nostra è inutile e non risolve il problema, che probabilmente è invece dovuto a qualche incompatibilità con la vostra configurazione hardware, a conflitti con programmi residenti in memoria o a scarsità di memoria.

1) così si presenta inizialmente la procedura di installazione dei programmi di AmigaByte

2) se il disco su cui installare i programmi si chiamasse "Vuoto" scriveremmo qui "Vuoto:"

3) le fasi preliminari dell'installazione: alcuni programmi vengono copiati in memoria

4) se una libreria esiste già abbiamo la possibilità di sovrascriverla oppure saltarne la copia

AmigaByte-Install
Installazione dei programmi di utilità

5) i programmi di utilità sono facoltativi ma se si ha spazio sul Workbench è meglio installarli

6) dopo la scelta dei programmi da installare, i dischi necessari saranno richiesti automaticamente

Appetitose ed invitanti, selvagge e conturbanti, le immagini e le animazioni più glamour da gustare sul tuo Amiga nei momenti più privati. Tutte stuzzicanti, le ragazze più piccanti e disinibite del mondo si offrono solo per i tuoi occhi, nel segreto del tuo monitor.
Richiede un mega di memoria.
Tre dischetti (lire 30.000)

Tutto quello che hai sempre voluto vedere sul tuo computer ma non osavi nemmeno pensare che esistesse!
Animazioni clamorose, immagini shock, videogame mozzafiato, tutto rigorosamente vietato ai minori.
L'erotismo a portata di mouse più intrigante che c'è.
Tre dischetti (lire 30.000)

solo per adulti

AMI PORNO SHOCK

Le immagini più hard mai viste sul tuo Amiga ed un'animazione che metterà a dura prova il tuo joystick!
Due dischetti (lire 25.000)

PORNO FILM

Julie, Bridget e Stacy sono le protagoniste di due animazioni e di un favoloso slideshow con definizione e dettagli che stupiscono.
Un dischetto (lire 10.000)

AMIGA EXTASY

Una nuova raccolta di videogame ed animazioni "no comment" per la tua soft-teca hardcore. Un modo diverso di far fondere il joystick.
Compatibile solo con Amiga 500.
Tre dischetti (lire 30.000)

Le inconfessabili virtù di Jasmine in un super videogame interattivo originale ed inedito!
Un dischetto (lire 15.000)

Per ricevere i dischetti basta inviare vaglia postale ordinario intestato ad AmigaByte,
C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano.
Specifica sul vaglia stesso i nomi dei dischi desiderati, il tuo nome ed il tuo indirizzo completo in stampatello.
Per un recapito più rapido aggiungi lire 3.000 all'importo totale e chiedi spedizione espresso.

In questo numero lo spazio è particolarmente tiranno e siamo quindi costretti, nostro malgrado, ad essere quasi telegrafici: ci scusiamo quindi con gli autori se non possiamo dedicare alla descrizione delle loro opere lo spazio che esse meritano.

Nonostante il sempre crescente numero di immagini 2D pervenute in redazione, anche questo mese l'abbonamento alla rivista è vinto da un appassionato di 3D. Ci riferiamo a Roberto Cardile, autore di "Live to fly", nella quale particolarmente riuscita è la composizione di oggetti 3D e paesaggio frattale che, sposata ad un'inquadratura ad effetto della scena, infonde nello spettatore le sensazioni di movimento e libertà che volevano essere comunicate. Meritano i nostri complimenti anche Andrea Dini di Ancona per il suo "Bizarre" e Stefano Germani per "Telephone Exchanges Building".

Trasferendoci nel mondo 2D, segnaliamo in particolare "I duellanti" di Giuseppe Stella di Foggia, un'immagine che testimonia un originale e sofisticato tratto ed un uso dei colori in stile fumettistico. Una citazione anche per Giuseppe Giancaspro: ai complimenti per i suoi lavori si accompagnano i saluti a Tiziana e Margherita, sue amiche e vere intenditrici in fatto di riviste e redazioni!

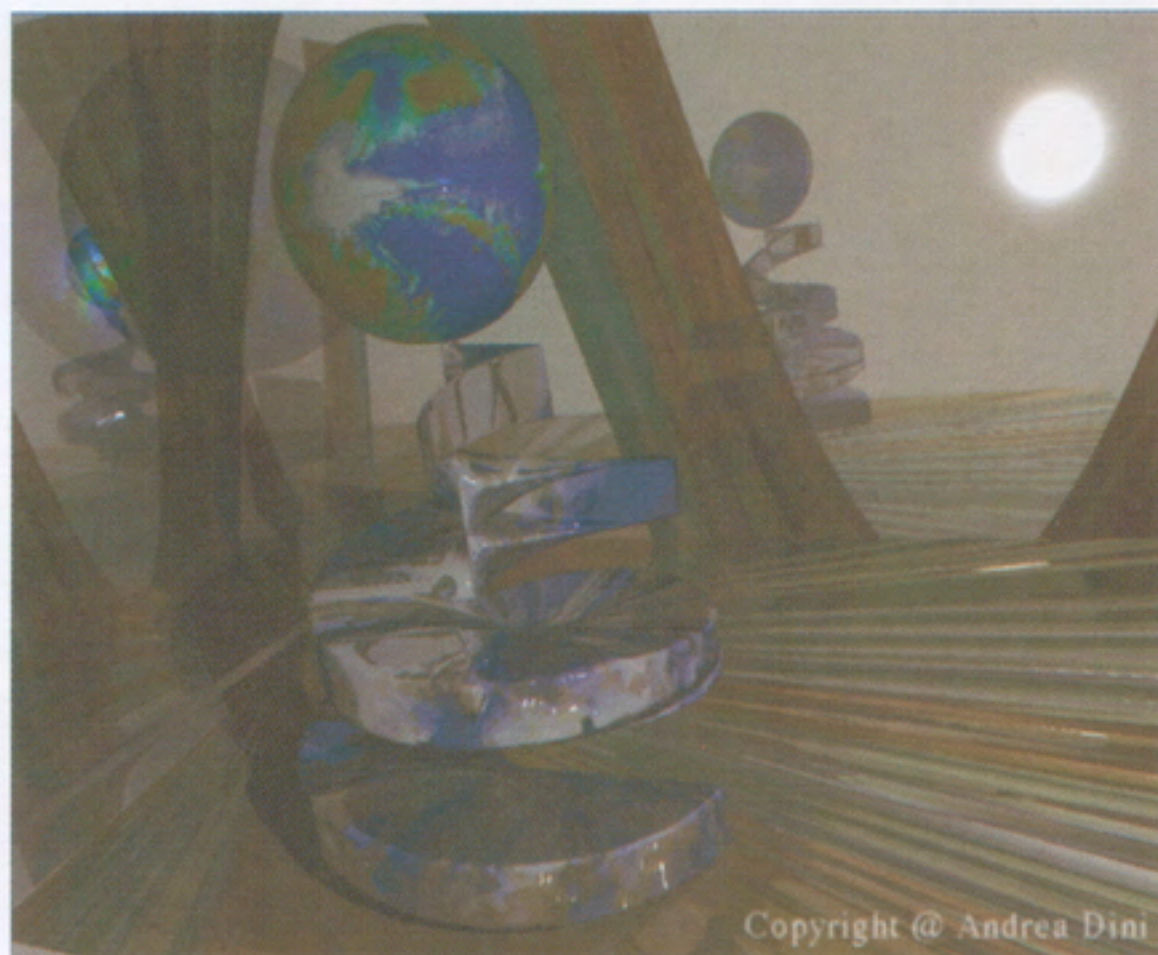
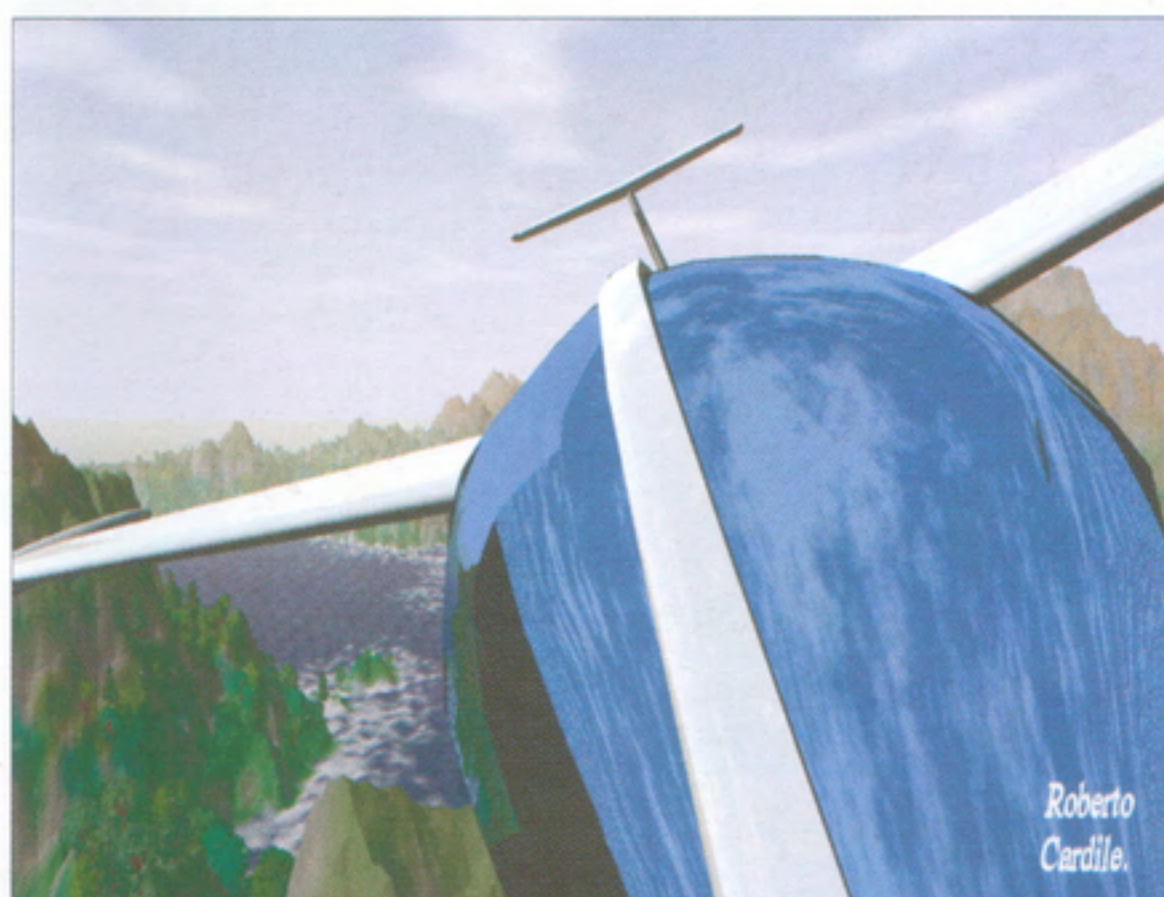
Se avete realizzato immagini originali con Amiga, speditele a: AmigaByte Art Gallery, C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. L'autore delle immagini giudicate più interessanti verrà premiato con un abbonamento ad AmigaByte.

"I duellanti" di Giuseppe Stella

"Who is SoftImage?" di Roberto Cardile

"Cattivik" di Giuseppe Giancaspro

"Telephone Exchanges Building" di Stefano Germani

"Orchidea + monti" di Salvatore Rotilio

"Bizarre" di Andrea Dini

"Live to fly" di Roberto Cardile

"Luna di miele" di Giuseppe Stella

"Pianto di donna" di Salvatore Rotilio

"Zio Paperone" di Giuseppe Giancaspro

DREAMWEB

Ecco finalmente anche in Italia, grazie agli sforzi della C.T.O. di Bologna, l'avventura della Empire Interactive che tanto scalpore ha destato nel Regno Unito; si pensi che, oltre Manica, ne è stata vietata la vendita ai minori di 18 anni a causa delle scene di sesso e violenza contenute nel gioco.
"DreamWeb" lascia ben sperare fin

dalla presentazione, con grafica e soprattutto musiche eccezionali; queste ultime cambiano a seconda del luogo che visitiamo, "mixandosi" tra loro senza soluzione di continuità: veramente stupefacente! La nota negativa è dovuta all'area di gioco effettiva, circa un quarto dello schermo, decisamente un po' troppo piccola: forse sarebbe stato il caso di allegare alla confezione anche una lente d'ingrandimento.
A parte questo, però, "DreamWeb" è estremamente giocabile, con una trama piena di mistero ed accattivante al contempo. Il nostro obiettivo è eliminare fisicamente sette personaggi malvagi che minacciano il "DreamWeb", una sorta

di crogiolo dei sogni collettivi che serve a mantenere il mondo in un precario equilibrio. Per trovarli è di rigore la solita routine di raccolta oggetti e di interazione con i personaggi, il tutto naturalmente tramite mouse. Ma è proprio la cura con cui il gioco è realizzato, oltre che la qualità grafica e sonora, a consentire a "DreamWeb" di diventare un classico del genere, speriamo seguito in futuro da nuovi episodi altrettanto affascinanti.
Installabile su hard disk, è disponibile in diverse versioni per tutte le macchine Amiga, in modo da sfruttarne in modo ottimale le capacità: la versione provata si trovava perfettamente a suo agio su di un 1200 di base. Una splendida avventura da non perdere.

Marco Fornier

GUARDIAN

Tanti anni fa, quando Amiga ed Atari ST ancora lottavano per la supremazia ed il 386 rappresentava il futuro mentre il Commodore 64 era il computer più usato, apparve uno shoot'em up diverso dagli altri nel quale, in uno spazio di grafica vettoriale, si doveva dar battaglia ad altre navicelle simili alla nostra; era già abbastanza difficile riuscire a governare il trabiccolo, figuriamoci difendersi dagli alieni!
Sono passati molti anni e la Acid Software decide di riprovarci, sfruttando la tecnologia AGA (e quindi gli Amiga accelerati) e rifinendo il tutto.
Per muoverci in "Guardian" utilizziamo il mouse: il tasto sinistro per la spinta in avanti ed il bottone destro per quella indietro, mentre con il tasto invio possiamo sparare.
L'ambientazione è una coloratissima pianura alberata nella quale è di vitale importanza spostarsi rapidamente per non essere raggiunti da una pioggia di colpi proveniente dagli altrettanto colorati nemici.
La velocità, anche su di un 1200 di

base, è impressionante, a conferma dell'ottimo lavoro svolto dai programmatori: le navicelle schizzano nello spazio con molto realismo. Stessa cosa dicasi per la grafica, che sfrutta appieno i nuovi chip set per fornire un panorama il meno possibile ripetitivo. Tutto ciò fa di "Guardian" uno sparatutto diverso dai soliti, ma non per questo meno frenetico ed intrigante, consigliato ad amanti del genere e non.

Marco Fornier

PGA EUROPEAN TOUR GOLF

Dopo la versione AGA di moltissimi platform game, shoot'em up ed avventure, è finalmente arrivato anche un golf che sfrutta i nuovi modi grafici. E' la Ocean che ci fornisce la possibilità di confrontarci con i migliori giocatori mondiali sui campi più rappresentativi d'Europa, da Crans Montana a Wentworth.
C'è tutto il golf possibile in "European Tour": dalla preview della buca in stile televisivo, con tanto di commento del campione di turno, agli usignoli che cinguettano; dal vento che cambia sempre proprio quando si è finalmente deciso di eseguire il tiro, alle pozze d'acqua che attendono al varco i più imprecisi.
I principianti possono cominciare ad allenarsi sui tiri lunghi (drivers) o

specializzarsi sul "putting green"; chi invece si sente già bravo potrà sfidare gli amici o impegnarsi con campioni del calibro di Ballesteros o Rocca (per fortuna c'è anche un italiano!). I migliori colpi saranno accompagnati dall'applauso del pubblico e da un replay, con commento da parte del telecronista televisivo in caso di "palle in buca" particolarmente esaltanti.
Ovviamente si gioca non solo per la gloria, e quindi ogni torneo avrà il suo bel montepremi per la gioia del

portafogli dei giocatori: è anche possibile giocare un match "skins" (contro un altro avversario) in cui ad ogni buca è assegnato un premio in denaro, da affidare a chi mette la pallina in buca per primo.
Il gioco è molto ben realizzato, manca solo la possibilità di salvare i tiri migliori da sfoggiare in un secondo

momento con gli amici e, poichè è prevista l'opzione di installazione su hard disk, manca anche un comando per tornare al Workbench dopo una partita. Davvero un ottimo golf che vi farà rimanere inchiodati al video, che siate o meno fanatici di questo bucolico, raffinatissimo sport.

Marco Fornier

THE LION KING

Sulla scia del successo del suo ultimo film, la Walt Disney ha deciso di concedere la licenza per il relativo videogame, "The Lion King". Della realizzazione si è occupata la Virgin inglese con risultati a nostro avviso eccelsi: come nel caso del precedente "Aladdin", si tratta di un platform a scorrimento per lo più orizzontale in cui interpretiamo il ruolo principale del film, ovvero quello del giovane leone.
La grafica degli scenari è a dir poco straordinaria, e così la fluidità di movimento degli sprite: il nostro leone salta, rotola, s'accuccia e ruggisce, oltre che aggrapparsi in modo buffissimo agli spuntoni di roccia quando non riesce a completare un balzo; evidentemente alla Walt Disney tengono alla qualità dei loro disegni animati anche quando vengono trasportati in un videogioco: il numero dei frame che compongono ogni animazione è talmente elevato da ragalarci una naturalezza di movimenti fuori dal comune.
Anche la giocabilità è molto buona: impostando il grado di difficoltà su "easy" è possibile addentrarsi nei numerosi livelli che costituiscono il gioco e capirne il funzionamento (ognuno ha infatti le sue peculiarietà) senza frustranti e ripetitivi caricamenti.
Man mano che si procede, il nostro leone diventa sempre più grosso ed il suo ruggito sarà sempre più efficace al fine di farsi rispettare nella foresta.
Ovviamente anche i nemici variano di taglia: dagli insetti del primo livello alle iene ed ai condor dei successivi, il tempo per riposarsi non basta mai.
Un platform che dovrebbe resistere abbastanza a lungo, dunque, anche una volta superato il clamore suscitato dal film, dati l'ottimo livello grafico e sonoro e la discreta profondità di gioco.

Marco Fornier

FOOTBALL GLORY

Ennesimo gioco del calcio che aspira a strappare la leadership a "SensibleSoccer": ed in effetti pare proprio che il prodotto della Sensible Software non potrà più dormire sonni tranquilli.
Cosa rende tanto speciale il lavoro di un gruppo di programmatori croati, la CroTeam, fino ad oggi sconosciuto? Il livello di dettaglio della grafica, per esempio, superiore a quello del rivale; anche i fotogrammi di animazione sono in numero maggiore ed il sonoro è il migliore

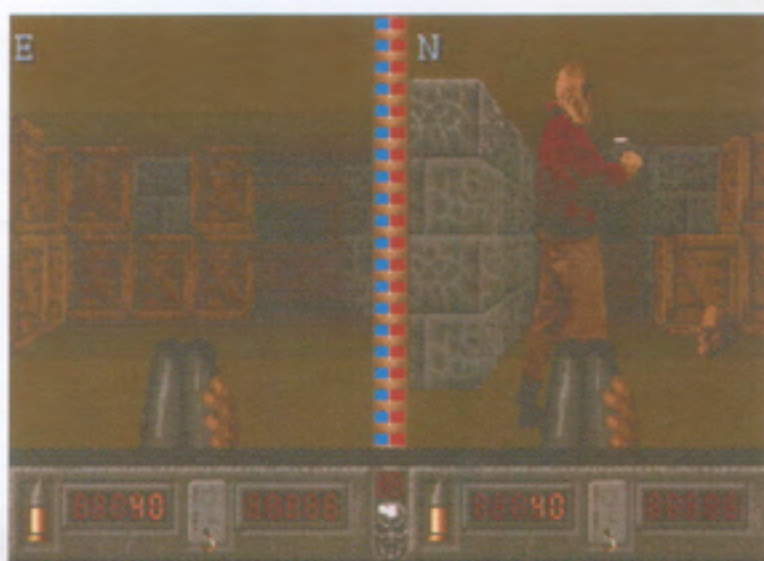
che ci sia capitato di sentire in un videogioco di calcio. La caratterizzazione di tutti i personaggi sullo schermo è incredibile: il litigare di arbitri e giocatori (con tanto di nuvolette in stile fumettistico che riportano le loro parole) sul fatto che il fallo ci fosse o meno, lo sbracciarsi di gioia del giocatore che è riuscito a segnare una rete e le scene di dolore

degli omini gambizzati sono solo alcuni tra i tanti esempi.
Altra primizia è costituita dal fatto che, ogni qualvolta vengono effettuati dei "tackle", sul terreno rimane il solco della scivolata che ha scavato nell'erba.
Le possibilità di movimento dei giocatori e del portiere sono una quindicina: abituarsi al sistema di controllo non è però troppo difficile,

visto che i comandi sono organizzati in modo abbastanza intuitivo. I replay dell'azione hanno luogo in un'apposita finestra che ingrandisce la scena dell'accaduto, attraverso la quale è quindi possibile gustare il livello di dettaglio che è stato possibilie implementare in sprite tanto piccoli.
Tante altre caratteristiche vi attendono in questo prodotto (disponibile in versioni distinte AGA e non AGA) distribuito dalla Black Legend Software, che consigliamo vivamente di non perdere.

Giovanni Mariani

DEATH MASK

E' finalmente arrivato "Death Mask", il tanto atteso clone di "Doom". Saranno riusciti i programmatori della Apache Software ad emulare il gioco che da un anno a questa parte è il numero uno su PC?
Scopo del gioco è massacrare quanti più esseri vaghino nei labirinti e raggiungere l'uscita di questi ultimi: di volta in volta saranno presenti anche altri obiettivi senza il raggiungimento dei quali non sarà possibile terminare il livello. Non vi sono limiti di tempo, ma si dispone di tre sole vite e di una barra di energia che si riduce man mano che si viene colpiti, e che può essere reintegrata con kit medici sparsi lungo il percorso, da raccogliere.
Discreta la varietà delle armi, dalla scarsa doppietta al potente mitra

rotante, che ci aiuteranno ad eliminare i non facili avversari.
Completato un livello ci viene fornita una password per evitare di doverlo ripetere in futuro.
Tramite un menu è possibile scegliere il grado di dettaglio (low o high) e la velocità del gioco (da slow a fast passando per medium), oltre che il tipo di partita che si vuole iniziare: un singolo giocatore, due giocatori contro tutti oppure, gradita variante, la possibilità di combattere uno contro l'altro in uno scenario privo di nemici. Purtroppo la modalità "two players" è sempre presente, nel senso che anche giocando da soli lo schermo rimane diviso in due metà, una delle quali desolatamente chiusa: l'area di gioco in questo caso si riduce quindi di molto.
La musica introduttiva, sullo stile di quella di "Hired Guns", riesce a creare quel giusto mix di tensione e

di attesa per la minaccia incombente: lo stesso riescono a fare gli effetti sonori durante il gioco.
La giocabilità è molto buona e così la velocità della grafica, anche se non siamo ancora ai livelli dell'avversario "msdossiano". Deludente anche la mancanza di un movimento diagonale: è infatti possibile muoversi solo lungo le direttrici principali, avanti ed indietro, destra e sinistra.
Per il resto è comunque un ottimo gioco che vi terrà incollati per molto tempo al video.

Marco Fornier

Il sistema operativo 3.1 finalmente per tutti!

- compatibile con A500/A1200/A2000/A3000(T)/A4000
- nuovi modalità grafiche e migliorato supporto delle schede grafiche (Picasso II)
- gestione della grafica sensibilmente più veloce grazie alla riscrittura delle librerie
- supporto di CDROM (compreso CDXL) per il formato standard ISO9660
- supporto di differenti lingue tramite la locale.library
- datatype per la gestione automatica dei tipi di file per testi, ipertesti, suoni, immagini, animazioni...
- Sistema di aiuto on line ipertestuale tramite AmigaGuide
- Interfaccia grafica migliorata grazie ad un più intelligente uso dei colori
- Supporto di dischi MS-DOS e Atari (720K e 1.44M con drive HD)
- **Facile da installare:** nella maggior parte dei casi basta sostituire un circuito integrato zoccolato ed installare il Workbench con una procedura automatica.

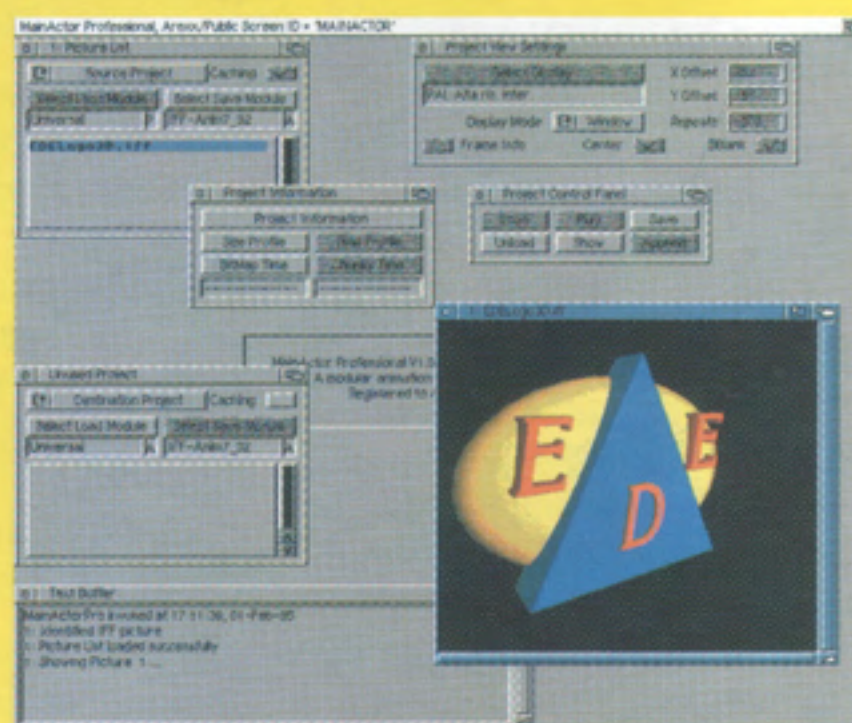
Prezzi a partire da 230.000

MainActor Professional

Apri la tua mente ed immaginazione al mondo delle affascinanti animazioni con MainActor Professional!

MainActor Professional offre una incredibile potenza grazie ad una spinta modularità che permette addirittura si scambiare animazioni con altre piattaforme: supporta infatti anche i formati AVI, FLI e FLC di MS-Windows.

Caratteristiche:
- Sincronizza animazioni con effetti sonori
- Supporta schede grafiche Picasso II, EGS, Merlin e Retina
- Usa files grafici fino a 24bit
- Gestisce animazioni da RAM e da HardDisk
- Converte tipi e formati di animazioni
- Gestisce il play in una finestra sul Workbench
- Completa interfaccia ARexx
- Formati leggibili: Anim3, Anim5, Anim7/16, Anim7/32, Anim8/16, Anim8/32, AnimBrush, AnimJ, Real3D, Picasso, EGS, Merlin, Retina, AVI, DL, FLI, FLC, IFF, BMP, GIF, PCX, DataType, Icona, Universal
- Formati scrivibili: Anim5, Anim7/16, Anim7/32, Anim8/16, Anim8/32, FLC, FLI, Picasso, Merlin, EGS, Retina, IFF, BMP, Icona

Questo pacchetto professionale ad un prezzo lancio di 185.000!

Ecco MainActor Professional all'opera mentre visualizza una animazione in modalità "finestra"

Hai due computer Amiga? Non lasciarli isolati! Con sole 150.000 puoi collegarli con Liana, una vera rete SANA-II corredata con il software Envoy (lo stesso usato per le reti ethernet!) che, oltre alla condivisione dei device, offre un vero supporto multiutente. Compatibile con tutti i computer Amiga con la porta parallela libera.

Disponibili schede grafiche Picasso II e HardDisk SCSI di grandi dimensioni, CHIAMATE!!!

Euro Digital Equipment
Tel: 0373/86023
Fax/bbs: 0373/86966

Tutti i prezzi si intendono IVA Inclusa